

V. évfolyam 12. szám, 1994. december

218,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

POSZTER MELLÉKLET! Az újság közepén óriásposztert találsz. Ha hiányzik, kérdezd az újságost! RAJTA: DOOM 2

SEBESSÉGLÁZ!

Tényleg a NASCAR-é lesz a Világ Legprofibb Autóversenye cím? Mi biztos rá szavaznánk.
Akciójáték még nem produkált olyan sebességet, mint az INFERNO. Vajon hogy csinálja?
Elsők között számolunk be a "halál" háborús paródiáról, a CANNON FODDER 2-ről.

KALANDLÁZ!

Nem egy álomba ringató esti mese az ECSTATICA, annyi szent. Sőt, inkább szentségtörő...
2.5 gigabyte-nyi grafika és zene. Monstre kalandot kínál az UNDER A KILLING MOON!
Igazi Halloween ünnepet ülhetnek a C64-es kalandjátékosok. Itt a DYLAN DOG 2!

LÁZADÁS!

Földönkívüliek csapolják az Emberiség energiáit. A RETRIBUTION-ban a megtorlás a megoldás.
A rémálom folytatódik! A nyálas dögök újabb rohamra indulnak a TOWER ASSAULT-ban.
A Rebel Assault forog a sírjában. A NOVASTORM porig alázza a nagy elődöt.

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1994. DECEMBER 5-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD II alapgép + 2 db CONTROL PAD 15999.-
MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 1 meglepetés játék + 2 db CONTROL PAD 19999.-
MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 1 meglepetés játék + 2 db CONTROL PAD 24999.-
MD VIRTUA SET I: MD II alapgép + VIRTUA RACING + 2 db CONTROL PAD 25999.-
MD SPORT SET II: MD II alapgép + SAMPRAS TENNIS + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD 26999.-
MD MICKEY SET: MD II alapgép + MICKEY MANIA + 2 db CONTROL PAD 24999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 17999.-
SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD 21999.-
SNES MORTAL SET: SNES alapgép + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD 25999.-
SNES MORTAL II SET: SNES alapgép + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD 30999.-
SNES JUNGLE SET: SNES alapgép + JUNGLE BOOK + 1 db CONTROL PAD 26999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül 7999.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND 10999.-
GAME BOY KIRBY SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 10999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 6999.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + WORLD CUP '94 + 1 db CONTROL PAD 11999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

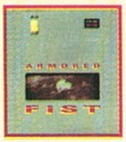
GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + 1 játék 15999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS) ....2199 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS) ....2999 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER ....3000 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER ....3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0 ....9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER ....7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL ....1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL ....1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal) ....9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK ....7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER ....2999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER ....3999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER ....1199 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) ..3999 Ft

SNES CONTROL PAD ....1999 Ft-tól
SNES USA KONVERTER ....3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0 ....9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER ....6999 Ft
SNES SCART KÁBEL ....1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL ....1999 Ft
SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL ....999 Ft
SUPER GAME BOY ....9999 Ft
GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER ....1199 Ft
GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) ....1999 Ft
HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) GAME BOY-hoz ....5999 Ft
NES ACTION REPLAY ....5999 Ft

PC CD-S ÁRAINK MAGUKÉRT BESZÉLNEK



ARMORED FIST 7999,–


DOOM 2 8999,–



JURASSIC PARK 4999,–


NOVASTORM 7999,–


BATTLE ISLE 2 5999,–

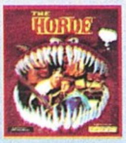

ECSTATICA 8999,–


UNDER A KILLING MOON 9999,–



OUTPOST 7999,–


CENTRAL INTELLIGENCE 4999,–



HORDE 6999,–



MICROCOSM 8999,–



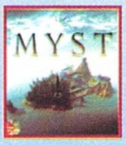
ULTIMA 8 – PAGAN 7999,–



DARK LEGIONS 6999,–



INFERNO 6999,–



MYST 8999,–



PINBALL DREAMS DELUXE 7999,–

AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	1999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
AMNIOS	999
ANOTHER WORLD	1999
ANCIENT ARTOF WAR IN THE S.	3999
APIDYA	1999
APOCALYPSE	3999
ARMOUR GEDDON II	3999
ASSASIN	1999
AWARD WINNERS	2999
AWESOME	1499
B17 FLYING FORTRESS	3999
BAAL	899
BANSHEE-A1200	4999
BENEATH A STEEL SKY	4999
BENEFACTOR	3999
BILL S TOMATO GAME	1499
BLASTAR	2999
BLOB	3499
BLUE ANGELS	1499
BLUE MAX	1999
BOB S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BRAT	1499
BRIAN THE LION-A1200	3999
BUDOKAN	1499
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	1999
CHAOS ENGINE	3999
CIVILIZATION	4999
COOL SPOT	3999
COVERGIRL STRIP POKER	1499
COVERT ACTION	3999
CRUISE FOR A CORPSE	1999
CYTRON	3499
DARKMERE	4999
DEATHBRINGER	1499
DESERT STRIKE	3999
DISPOSABLE HERO	3999
DONK	1999
DOOFUS	2999
DOUBLE DRAGON III	1999
DUNE II	4999
E SWAT	999
ELFMANIA	3999
ELITE II	4999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	4999
GEARWORKS	1499
GLOBAL GLADIATORS	3999
GOAL	2999
GODFATHER	3499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	4999
HEIMDALL II	4999
HOOK	2999



INDY HEAT	1999
INDIANA JONES ADV.	1999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JAGUAR XJR 220	2499
JAMES POND 3	2999



KICK OFF 3 AGA	2999
KILLING GAME SHOW	1499
KINGS QUEST 1	1999
KINGS QUEST IV	2999
KRISTAL	1999
LAST ACTION HERO	1999
LAST BATTLE	2999
LAST NINJA III	1499
LEGEND OF KYRANDIA	3999



LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LOOM	1999
LOTUS TRILOGY	4499
LOTUS TURBO CHALLENGE	1499
LOTUS TURBO CHALLENGE III	2999
MANIAC MANSION	1999
MEGATWINS	1499
MERCENARY III	999
MYTH	1499
NASCAR CHALLENGE	2999
NIGEL MANSELL WORLD C.SHIP	4499
NIPPON SAFES INC.	3999
NO 2ND PRIZE	2999
ONE STEP BEYOND	1999
OEPRATION STEALTH	1999
OUT TO LUNCH	2999
OUTRUN	1499
OUTRUN EUROPA	1499
PERIHELION	3999
PINBALL FANTASIES	3499
PINBALL SPECIAL EDITION	3999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
POLICE QUEST 1	1999
RAMBO III	1499
RED ZONE	1499
RVF HONDA	1499
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE SOCCER	2999
SHADOW WORLDS	2999
SIERRA SOCCER	2999
SKIDMARKS	3999
SPECIAL FORCES	3999
SPEEDBAL 2	1499
SPOT	899
STREET ROD	1999
STRIKE FLEET	1999
SUPER CARS	999
SUPER CARS II	1499
SUPER SKI II	999
SUPERFROG	3999
TEAM SUZUKI	999
TERMINATOR II ARCADE	3999
THE GREATEST	4999
THEATRE OF DEATH	3999
TOYOTA CELICA	999
TRANSARCTICA	3499
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TRIPLE ACTION VOLUME III	1999
TURTLES	1999
URIDIUM 2	3499
VIZ	999
WINTER OLYMPICS	3999
ZACK MCKRACKEN	1999
ZOOL II	3999

CD 32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999
BATTLE TOADS	3999
BRIAN THE LION	4999
BUBBA AND STIX	4999
CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DENNIS	3999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIRE AND ICE	3999
FIRE FORCE	2999
FURY OF THE FURIES	3999
GUNSHIP 2000	5999
HEIMDALL II	5999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	5999
INTERNATIONAL KARATE +	2999
KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	2999
LIBERATION	4999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	7999
MYTH	2999
NIGEL MANSELL S WORLD CHAMP.	4999
PINBALL FANTASIES	4999
PIRATES GOLD	4999
PREMIERE	3999
PROJECT X ÉS F17 CHALLENGE	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	4999
SUMMER OLYMPIX	1999
SUPERFROG	3999
SUPER METHANE BRS	2999
SUPER PUTTY	2999
SURF NINJAS	2999
TROLLS	1999
UFO	4999
ULTIMATE BODY BLOWS	5999

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

576 KByte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

UNIVERSE 5999Ft



WHALE S VOYAGE	1999
ZOOL	3999
ZOOL II	4999

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	799
CHASE HQ	799
NAVY SEALS	799
ROBOCOP III	799
SHADOW OF THE BEAST	799
TOKI	7994

C64 KAZETTÁK

MOST ACTION	599
4 MOST HORROR	599
4 MOST SPEED STUNTS	599
4 MOST TOPPERS	599
ACROJET	599
ALIEN III	999
ALIEN STORM	599
ANDY CAPP	599
BADLANDS	599
BALLON BATTLES	599
BANGKOK KNIGHTS	599
BONANZA BROTHERS	599
CARNAGE	599
CASTLE MASTER	599
COMBAT LYNX	599
CREATURES	599
CRYSTAL K.DIZZY	999
DEEP STRIKE	599
DELTA	599
DEMON BLUE	599
ESC.FROM PLANET OF R.MONSTERS	599
EXILE	599
F15 STRIKE EAGLE	599
FINAL FIGHT	599
GAMES WINTER EDITION	599
GO FOR GOLD	599
GREEN BERET	599
GUNSHIP	599
LEMMINGS	1600
LOTUS ESPRIT	599
MULTIMIXX I	599
MYTH	599
NEIGHBOURS	599
NIGHTSHIFT	599
NINJA RABBITS	599
OUTRUN	599
OUTRUN EUROPA	599
PIPE MANIA	599
Q10 TANK BUSTER	599
RECKLESS RUFUS	599
SAM FOX STRIP POKER	599
SHADOW DANCER	599
SILENT SERVICE	599
SMASH TV	599
SOLO FLIGHT	599
SPITFIRE 40	599
STEEL	599
STEVE SNOOKER	599
STREET FIGHTER II	599
STRIDER	599
STUNT CAR RACER	599
SUPER SPACE INVADERS	599
TEST DRIVE II	599
TETRIS KIKUGI	699
TURBO CHARGE	599
TURBO OUTRUN	599
TURRICAN	599
TURRICAN II	599
TUSKER	599
TWO ON TWO BASKETBALL	599
VENDETTA	599

C64 GYŰJTEMÉNY

POWER UP (KAZETTA) 699

- X-OUT
- ALTERED BEAST
- RAINBOW ISLANDS
- TURRICAN
- CHASE HQ

GINORMOUS 999Ft



-AZ IDEÁLIS KARÁCSONYI MEGLEPETÉS
20 JÁTÉK EGY DOBOZBAN (KAZETTA, LEMEZ)

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft



ACTION FIGHTER	599
ADDAMS FAMILY	899
ATOMINO	799
BAAL	799
BATMAN THE MOVIE	799
BIG 100	2999
BLUES BROTHERS	999
CABAL	799
CAPTAIN FIZZ	799
COOL CROCK TWINS	999
COOL WORLD	599
DAILY HORSE RACING	599
DALEK ATTACK	799
DEMON BLUE	699
DIG DUG	599
DR DOOMS REVENGE	599
DYNASTY WARS	999
ELVIRA II	999
ELVIRA ARCADE	599
EYE OF HORUS	599
F16 COMBAT PILOT	999
F19 STEALTH FIGHTER	999
FINAL FIGHT	799
GUNSHIP	999
HOOK	899
HUDSON HAWK	799
IND.JONES AND THE LAST CRUSADE	599
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	599
JAMES POND	599

JAWS 699Ft



KIDS PACK	999
LAST NINJA III	699

LEMMINGS 1600Ft



LETHAL WEAPON	799

LONG LIFE 999Ft



LOTUS ESPRIT	999
MCDONALD LAND	999
MEGA COLLECTION	1999
MENACE	799
MOON SHADOW	599
NIGHT SHIFT	799
OLYMPIAD COLLECTION	699
OPERATION HORMUZ	699
OPERATION THUNDERBOLT	799
PIT STOP II	599

NO LIMIT 999Ft



POPEYE COLLECTION	999
POSTMAN PAT COLLECTION	999
RAINBOW ISLANDS	799
RED HEAT	799
RICK DANGEROUS II	599
ROADRUNNER	599
ROBOCOP	799
RODLAND	599
SECURITY ALERT	599
SHADOW WARRIORS	799
SLEEPWALKER	1499
STEIGAR	699
STREET FIGHTER II	999
STRIDER II	699
STUNT CAR RACER	599
SUBURBAN COMMANDO	799
TERMINATOR II	799

TETRIS ÉS KIKUGI 799Ft



THE SIMPSONS	799
THE UNTOUCHABLES	799
TROLLS	899
WINTER SUPER SPORTS 92	599
WRATH OF THE DEMON	999
WWF	799
WWF2 EUROPEAN RAMPAGE	899

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT	9900
ADVENTURES OF DR FRANKEN	8900
BATTLE BLAZE	7900
BONKERS	9900
CRAZY CHASE	9900
DOUBLE DRAGON V	9900
EYE OF THE BEHOLDER	9900
GEMFIRE	7900
HOME ALONE	5500
HOOK	7900
ININDO	7900
JIM POWER LOST DIMENSION	8900
JURASSIC PARK	9900
KENDO RAGE	7900
KING OF DRAGONS	9900
LAWNMOVER MAN	8900
LESTER THE UNLIKELY	8900
LETHAL WEAPON	7900
M.ANDRETTI INDY CAR CH.	10900
MEGA MAN SOCCER	9900
NHL HOCKEY 94	8900
OPERATION LOGIC BOMB	7900
P.PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	8900
POWER RANGERS	11900
ROCKO S MODERN LIFE	7900
SUPER CHASE HQ	8900
SUPER PLAY ACTION FOOTBALL	7900
SUZUKA 8 HOURS	9900
TETRIS II	7900
THE UNTOUCHABLES	9900
TIME TRAX	9900
ULTIMATE FIGHTER	9900
UNCHARTED WATERS	7900
VORTEX	9900
WORLD HEROES	9900
X KALIBER 2097	8900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY II	5500
ANOTHER WORLD	6900
BLUES BROTHERS	5500
BUGS BUNNY R.RAMP.	9900
CLAYMATES	8900
CLIFFHANGER	5500
COOL SPOTCYBERNATOR	6900
DIE SCHLÜMPFE(HUPIKÉK TÖRPÖK)	9900

DRAGON 9900Ft



EQUINOX	7900
FLASHBACK	7900
GHOULS AND GHOST	5500
GODS	6900
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	5500
INCREDIBLE HULK	10900

JUNGLE BOOK 9900Ft



LAST ACTION HERO	5500

LEGEND 9900Ft



LION KING	9900
LOST VIKINGS	8900
MARIO KART	7900
MAXIMUM CARNAGE	9900
MICKEY MANIA	9900
MORTAL KOMBAT	9900
MORTAL KOMBAT II	11900
NBA JAM	9900
OUT TO LUNCH	9900
PAC ATTACK	7900
PANG	6900
PARODIUS	5500
PILOT WINGS	6900
PUSH OVER	5500
R TYPE III	6900
R.BELL ADV.POP AND TWINBEE II	8900
ROAD RIOT	5500
SHADOW RUN	9900
SMASH TENNIS	8900
SOCCER KID	9900
SPACE ACE	5900
STUNT RACE FX	9900
SUNSET RIDERS	6900
SUPER BATTLE TANK 2	9900
SUPER MARIO WORLD	6900
SUPER PUTTY	5500
SUPER TENNIS	5500
SUPER TURRICAN	5900
TAZMANIA	5500

T2 ARCADE 5900Ft



TINY TOONS	6900
TROLLS	7900
ULTRAMAN	5500
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900
ZOOL	7900

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	3900
ADVENTURE ISLAND II	3900
ADV.OF ROCKY AND BULW.	3900
BART VS JUGGERNAUTS	3900
BATMAN RETURN OF JOKER	3900
BILL AND TED	3900
CASTELIAN	3900
CONTRA ALIEN WARS	4900
COOL SPOT	4900
CRASH DUMMIES	3900
DAFFY DUCK	4900
DIE SCHLÜMPFS(HUPIKÉK TÖRPÖK)	4900
DONKEY KONG	4900
DUCK TALES	3900
FELIX THE CAT	3900
GEAR WORKS	3900
HOOK	3900
HUDSON HAWK	3900
JETSONS	3900
JUNGLE BOOK	4900
KIRBYS DREAM LAND	4900
LEMMINGS	3900
MARIO LAND 2	4900

MEGA MAN V 4900Ft



MORTAL KOMBAT 4900Ft



OUT TO LUNCH	4900
PAPERBOY II	3900
PINBALL DREAMS	3900
POP AND TWINBEE	4900
POWER RANGERS	4900
ROBO COP VS TERMINATOR	4900
RODLAND	3900
ROGGER RABBIT	3900
SPANKY S QUEST	3900
TAZ ISLAND CHASE	4900
TESSERAE	3900
XENON 2	3900
WARIOLAND	4900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	7900
ANOTHER WORLD	6900
ASTERIX	6900
AWESSOM POSSUM	8900
BALL-Z	8900
BARKLEY BASKETBALL	9900
BARNEY THE DINO	7900
BATMAN RETURNS	5900
BATTLE TOADS	5900
BEAVIS AND BUTTHEAD	8900
BUBBA AND STIX	8900
BUBBLE AND SQUEAK	7900
BUBSY 2	8900
CASTLEVANIA BLOODLINES	7900
CEASAR S PALACE	8900
CHESTER CHEETAH II	8900
COMBAT CARS	6900
CONTRA HARD CORPS	9900
CRASH DUMMIES	7900
CYBORG JUSTICE	6900
DRAGON	9900
DRAGON S REVENGE	7900
DYNAMITE HEADY	9900
EARTWORM JIM	9900
ETERNAL CHAMPIONS	7900
EX MUTANTS	6900

FIFA SOCCER 95 9900Ft



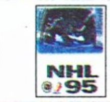
GREEN DOG	6900
HIGH SEAS HAVOC	7900
IMG INT.TOUR TENNIS	7900
INCREDIBLE HULK	9900
JUNGLE BOOK	9900
KID CHAMELEON	6900
KING OF THE MONSTERS II	9900
LIOM KING	9900
LOTUS TURBO	5900
MADDEN NFL FOOTB.94	8900
MAXIMUM CARNAGE	9900

MICKEY MANIA 9900Ft



MICKEY S ULTIMATE CHALLENGE	8900
MICRO MACHINES	8900
MORTAL KOMBAT II	11900
NBA JAM	9900
NFL FOOTBAL94	8900
NHL HOCKEY 94	7900

NHL HOCKEY'95 8900Ft



ONSLAUGHT	6900
OTTIFANTS	8900
OUTRUNNERS	9900
PELE	6900
PETE SAMPRAS TENNIS	8900
PIRATES OF THE DARK WATER	9900
POWER RANGERS	9900
PRINCE OF PERSIA	8900
PUGSY	5900
ROBOCOP VS TERMINATOR	7900
SHADOW DANCER	4900
SHAQ FU	8900
SOCKET	7900
SOLDIERS OF FORTUNE	9900
SONIC III	9900
SONIC AND KNUCKLES	9900
SONIC SPINBALL	7900
SPIDERMAN	5900
STRIDDER RETURNS	6900
SUBTERRANIA	8900
SUMMER CHALLENGE	6900
SUPER STREET FIGHTER II	11900
SUPERMAN	5900
TAZMANIA II	9900
THOMAS THE TANK ENGINE	7900
TINY TOONS	6900
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	9900
TOYS	6900

URBAN STRIKE 9900Ft



WIMBLEDON TENNIS	7900
WIMBLEDON TENNIS	4900
WOLF CHILD	7900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7900

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	5900
ASTERIX	5900
BATMAN RETURNS	4900
BATTLE TOADS	4900
CHAKAN	3900
CHUCK ROCK	4900
COOL SPOT	4900
DONALD DUCK	5900
DRACULA	5900
DYNAMITE H.	5900
ECCO THE DOLPHIN	5900
GEAR WORKS	4900
HOOK	5900
INCREDIBLE HULK	5900
JAMES BOND 007	5900
JUNGLE BOOK	4900
JURASSIC PARK	4900
LAST ACTION HERO	5900
LEMMINGS	5900
MICKEY MOUSE II	5900
NBA ACTION	5900
PINBALL DREAMS	5900
ROAD RASH	5900
ROBOCOP VS TERMINATOR	4900
SIMPSONS	4900
SONIC 2	3900
SONIC TRIPLE TROUBLE	5900
SPIDERMAN	4900
STAR WARS	5900
STREETS OF RAGE	3900
STREETS OF RAGE II	5900
SUPER OFF ROAD	4900
TAZ MANIA	3900
TERMINATOR	3900
TOM AND JERRY	5900
WORLD CUP 94 USA	5900

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILY	2900
ALIEN STORM	2900
ALIEN SYNDROME	2900
ANDRE AGASSI TENNIS	1900
ASTERIX	3900
BACK TO RHE FUTURE II	2900
BACK TO THE FUTURE III	2900
BATMAN RETURNS	2900
BUGGY RUN	2900
COOL SPOT	3900
CRASH DUMMIES	2900
DESERT STRIKE	5900
DONALD DUCK II	5900
FLINSTONES	3900
GLOBAL GLADIATORS	3900
IMPOSSIBLE MISSION	2900
INDIANA JONES	3900
JAMES BOND 007	2900
JUNGLE BOOK	4900
JURASSIC PARK	5900
LORD OF SWORD	2900
MICRO MACHINES	4900
NEW ZEALAND STORY	2900
OTTIFANTS	2900
SIMPSONS	2900
SONIC	3900
SONIC 2	3900
SPIDERMAN	3900
SPIDERMAN RETURN OF S.	3900
STREETS OF RAGE II	5900
STRIDER	1900
SUPERMAN	3900
T2 ARCADE GAME	2900
THE FLASH	3900
WORLD CUP 94 USA	5900
WORLD SOCCER	1900

MEGA CD PROGRAMOK

COBRA COMMAND	7900
ECCO THE DOLPHIN	7900
FINAL FIGHT	7900
HEART OF ALIEN ANOTHER W.2	9900
JAGUAR XJ 220	6900
PRINCE OF PERSIA	6900
RACING ACES	7900
ROAD AVENGER	6900
ROBO ALESTE	7900
SILPHEAD	9900
SONIC	9900
SPIDERMAN	7900
THUNDER HAWK	9900
THUNDER STRIKE	7900
TIME GAL	6900
TOMCAT ALLEY	9900
WHO SHOT JOHNY ROCK	9900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

1869	3999
1942 PACIFIC AIR WAR	5999
ADVENTURERS	2999

ALIEN LEGACY 3999Ft



ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
AMERICAN GLADIATORS	1999
ANCIENT ART OF WAR IN THE S.	4999
ANOTHER WORLD	2499
ARCHON ULTRA	4999
ARMORED FIST	6999
ARMOUR GEDDON	1999
ARNIE II	1499
ATACK SUB	2499
AWARD WINNERS	2999
B17 FLYING FORTRESS	5999
BATMAN RETURNS	2999
BATTLE BUGS	3999
BATTLE HAWKS	2499
BATTLE ISLE II	4999
BATTLE ISLE DATA	3999
BATTLE OF BRITAIN	2499
BIRDS OF PREY	2499
BLADE WARRIOR	999
BUBBLE DIZZY	1999
CADAVER + THE PAY OFF	2499
CAR AND DRIVER	4999
CASINO COMPILATION	3999
CHAOS ENGINE	4999
CHUCK YEAGER	2499
CIVILIZATION	6999
CJ IN USA	1999
CJ S ELPHANT ANTICS	1999

COLONIZATION-CIVILIZATION II 6999Ft



COMANCHE MISSION DISK 1	2999
COMBAT CLASSIC II	4999
CREEPERS	1999
CRUISE FOR A CORPSE	2499
CYBER RACE	2999
DAEMONSGATE	3999
DARK LEGIONS	5999
DAY OF THE TENTACLE	5999

DELTA V 6999Ft



DIZZY COLLECTION	3999
DIZZY PRINCE OF YORKFOLK	1999
DRACULA	4999
DUNE II	5999
EL FISH	3999
ELITE II	5999
EPIC	2499
ETERNAM	3499
EYE OF THE BEHOLDER II	2499
EYE OF THE BEHOLDER III	5999
EUROPEAN CHAMPIONS	2999
EVASIVE ACTION	4999
F14 FLEET DEFENDER	6999
F15 III	5999
F19 STEALTH FIGHTER	2499
F29 RETALIATOR	2499
FANTASTIC DIZZY	1999
FIELDS OF GLORY	6999
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	5999
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999
FREE DC	4499
FUTURE WARS	1999
GOAL	2999
GOBLINS 3	4999
GRAND PRIX CIRCUIT	1999
GUNSHIP	2499
HAND OF FATE	5999
HARRIER JUMP JET	5999
HEROES OF THE 357TH	1999
HEXX	4999
IMMORTAL	2499
IMPERIAL PURSUIT	2999
INDY CAR RACING	4999
INDIANA JONES III ADV.	2499
INDIANA JONES IV ARCADE	1999
INDIANAPOLIS 500	2499
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999
IRON CROSS	5999
JURASSIC PARK	3999
KICK OFF 3	2999
KING S QUEST IV	2499
KNIGHTS OF THE SKY	2499
LANDS OF LORE	5999
LEASURE SUIT LARRY III	2499
LHX ATTACK CHOPPER	1999
LIFE AND DEATH II	4999
LODE RUNNER	3999
LOMBARD RAC RALLY	1999
LOOM	2499
LURE OF THE TEMPRESS	2499
MAGIC WORLDS	2999
MAGICLAND DIZZY	1999
MANIAC MANSION	1999
MARIO ANDRETTI	1999
MASTER OF ORION	5999
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	5999
MICROPROSE F1 GRAND PRIX	6999
MIDWINTER	1999
MIDWINTER II	2499
MIG29	2499
MIG29 II	2499
MOONSHINE RACER	1999
MURDER	1999
NHL HOCKEY	5999
NOMAD	3999
OBITUS	1999
OPERATION STEALTH	1999
OSCAR	1999
OUTPOST	5999
PACIFIC STRIKE	6999
PATRIOT	4999
PEPPER S ADVENTURE	5999
PETER PAN	4999
PINBALL DREAMS	5999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999
PINBALL FANTASIES	5999
PINBALL MAGIC	1999
PIPE MANIA	999
PIRATES	2499
PIRATES GOLD	5999
PIT FIGHTER	1999
PRINCE OF PERSIA	1999
PRINCE OF PERSIA II	5999
PROTOSTAR	4999
PUTT PUTT FUN PACK	3999
QUARANTINE	6999
QUEST FOR GLORY II	2999
RAILROAD TYCOON DELUXE	4999
RAMPART	1999
RAVENLOFT	6999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	3999
RISKY WOODS	1999
ROBIN HOOD	2499
ROBOCOP III	2499
SECRET OF MONKEY I.	2499
SENSIBLE SOCCER INT.EDITION	3999

SETTLERS 4999Ft



SEVEN CITIES OF GOLD	4999
SHUTTLE	4999
SIM CITY 2000	5999
SIM LIFE	4999
SPACE HULK	4999
SPACE QUEST III	2499
SPEED BALL II	1999
STAR CONTROLL II	4999
STAR CRUSADER	6999
STARLORD	5999
STAR WARS SCREEN ENT.	3999
STEG THE SLUG	1999
STEEL THUNDER	2499
STREET FIGHTER II	2999
STRIKE FLEET	1999
SUBWARS 2050	6999
SUMMER CHALLENGE	2499
SUPREMACY	2499
SYNDICATE	5999
SYSTEM SHOCK	6999
TASKFORCE 1942	5999
TERMINATOR II ARCADE	2999
TERMINATOR RAMPAGE	6999
TEST DRIVE II	1999
TEST DRIVE III	2499
TFX	4999
THE CYCLES	1999
THE DREAM TEAM	3499
THE GREATEST	4999
THEATRE OF DEATH	4999
THEATRE OF WAR	1999
THEIR FINEST MISSION	1999
THEME PARK	6999

TIE FIGHTER 6999Ft



TRANSPORT TYCOON	5999
TROLLS	1999
ULTIMA UNDERWORLD II	4999
ULTIMA VI	2499
ULTIMA VII	2999
ULTIMA VIII	6999
VIKINGS	3999
WING COMMANDER ACADEMY	3999
WING COMMANDER II	4999
WING COMMANDER MISSION DISK	2999
W.CLASS LEADERBOARD GOLF	1999
WORLD ATLAS	2999
WORLD CUP 94 USA	5999
WWF	1999
XF5700 MANTIS	2499

IBM 5.25 PROGRAMOK

DARKLANDS	4999
GUNSHIP 2000 DATA	2999
JOE AND MAC CAVEMAN NINJAS	1999
LES MANLEY LOST IN LA	1999
SPACE 1889	2499

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

AL QUADIM	6999
ARMORED FIST	7999
B 17 FLYING FORTRESS	6999
BATTLE ISLE II	5999
BENEATH A STEEL SKY	6999
BETRAYAL AT KRONDOR	4999
BLOODNET	6999
CENTRAL INTELIGENCE	4999
CHESSMASTER 3000	3999
CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
DARK LEGIONS	6999
DAY OF THE TENTACLE	7999
DIGITAL LOVE	3999
DOOM II	8999
DRAGONSPHERE	6999
ECO QUEST	4999
ECSTATICA	8999
ELITE II	6999
EYE OF THE BEHOLDER	2999
FALCON GOLD	7999
FATTY BEAR	5999
FREDDY PHARKAS	4999
GABRIEL KNIGHT	4999
GOBLINS 3	4999
GRAND PRIX+GOLF	4999
GUNSHIP 2000+ SCENARIO	4999
INCA	4999
INCA 2	4999
INFERNO	6999
INHERIT OF THE EARTH	7999
JURASSIC PARK	4999
KICK OFF 3	3999
KINGS QUEST 6	4999
LABYRINTH OF TIME	6999
LAURA BOW 2	4999
LEGEND OF KYRANDIA	4999
LINKS GOLF	2999
LOST IN TIME	4999
MANIAC SPORTS	6999
MICROCOSM	8999
MYST	8999
NHL 95 HOCKEY	7999
NOMAD	6999
NOVASTORM	8999
OSCAR	1999
OUTPOST	6999
PINBALL DREAMS DELUXE	6999
POLICE QUEST 4	4999
PRIVATEER-SAAPS	7999
REBEL ASSAULT	7999
SAM AND MAX HIT THE ROAD	7999
SEAWOLF	6999
SHADOW CASTER	7999
SHUTTLE	6999
SPACE HULK	6999
SPACE QUEST 1-5	4999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999
STARLORD	6999
SUBWAR 2050 AND SCENARIO	7999
TFX	6999
THE HORDE	6999
TRANSARCTICA	1999
UFO	6999
ULTIMA COMPILATION I-IV	6999
ULTIMA VIII-SAPS	9999
UNDER A KILLING MOON	9999
WOLFPACK	6999
WRATH OF THE GODS	6999
XANTH	6999

DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

BIONIC COMMANDO	999
CARRIER COMMAND	999
OUTRUN	999
INT.SOCCER CHALLENGE	999
RICK DANGEROUS	999
RICK DANGEROUS II	999

MANGA VIDEÓK

3X3 EYES	2999
3X3 EYES II	2999
AKIRA	3999
BLACK MAGIC M66	2999
CRYING FREEMAN	2999
CRYING FREEMAN II	2999
CRYING FREEMAN III	2999
MACROS II I-II	2999
MACROS II III-IV	2999
MACROS II V-VI	2999
RETURN OF OVERFIEND III/II	2999
RISE OF THE DRAGON	2999
VIOLENT COP	3999

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT HÍVD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK DECEMBER 5-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!



90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-



94/10 218,- 94/11 218,-

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.
Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,
ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok
a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.
A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.
Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

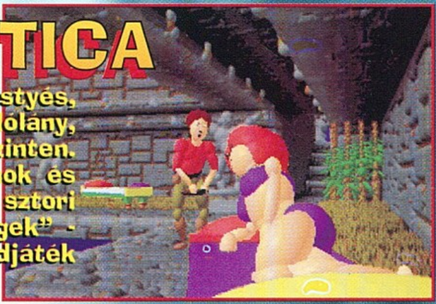
V. évfolyam 12. szám 1994 december

576 KByte

TARTALOM

Nézzük mi van az 576 KByte karácsonyfája alatt: 48 oldalon kaland, akció, horror, humor, fantasztikum. Ja, és egy sátorlap nagyságú POSZTER!

ECSTATICA



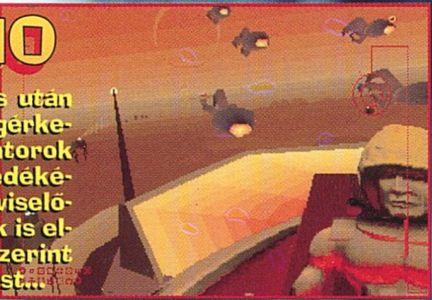
"Akasztott sekrestyés, megkínzott szolgálólány, horror minden szinten. Imádnivaló mozgások és hangok, lebilincselő sztori és fergeteges gegek" - részlet a kalandjáték 'ajánlólevelébőľ'.

NASCAR



Gentlemen! Start your engines! - hangzik fel az érces kiáltás, majd felbőgnek a többszáz lovas motorok és nekilódul a mezőny az utóbbi évek legparádésabb autóversenyében. Ne maradj ki belőle!

INFERNO



Több hónapos késés után végre-valahára megérkezett az űrszimulátorok feltörekvő nemzedékének prominens képviselője. Nekünk a szavunk is elállt tőle. Ezek szerint megérte a várakozást...

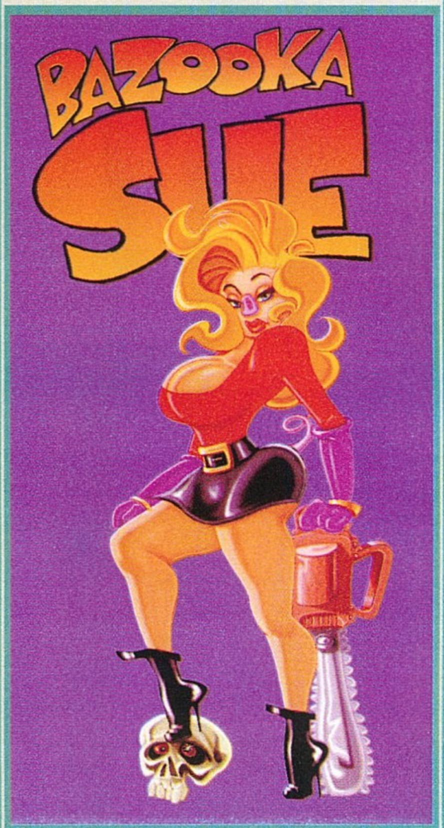
DYLAN DOG 2



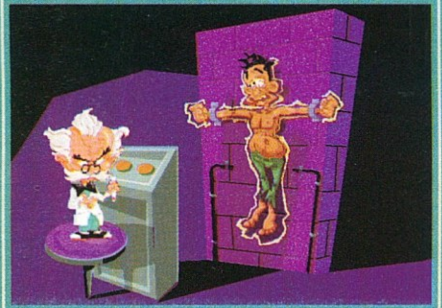
C64-es tábor figyelem! Fogadás középről, Dylannak tiszteeelegj! Nagy élménynek lehetnek tanúi a 8-bites gép szerelmesei, hiszen egy szélesvásznú, egész estés kalandjáték jelent meg számukra.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/12-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

KRISALIS



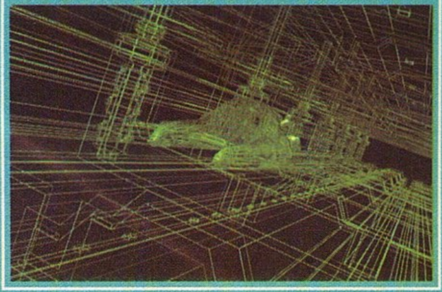
Ehavi összeállításunk alcíme az is lehetne: "ami az ECTS HÍREK-ből kimaradt". Azokról a produkciókról olvashattok, amelyek eddig nem kerültek bemutatásra helyhiány miatt. Nos, lássuk! A **KRISALIS** az a cég, amelynek története a labda körül forog... A fociprogramjairól és menedzsereiről ismert cég stílusváltásba kezdett, amikor olyan program menedzselésébe fogott, amely messze elüt eddigi irányvonalától. A nagy dirrel-durral beharangozott "pálfordulást", a ***Bazooka Sue***-t, már egy éve láttam fejlesztés alatt (a Starbyte-nál), de végül itt kötött ki. Az '50-es évekbeli horrorfilmek stílusában készülő, komikus elemekkel teletűzdelt, "malackodástól" sem mentes kalandjáték főhőse egy bombázó külsejű cocahölgy, aki félelmetes és életveszélyes kalandokba keveredik egy elhagyatott kisvárosban, ahelyett, hogy a szépségkirálynő választáson indulna... A Day of the Tentacle animációi nudlik lesznek hozzá képest, az egzakt sztori viszont eddig még nem tisztult le teljesen, ami nem is csoda, hiszen csak '95 közepére ígérik PC CD-ROM-ra. Ízelítőül egy teljes alakos kép a hölgyikéről és egy másik a játék egyik humoros jelenetéből.



SALES CURVE



A virtuális valóság egyik harmatgyenge megközelítése volt nemrégiben a **SALES CURVE** jóvoltából elkészült Lawnmover Man, amelynek annyi visszhangja sem volt, mint manapság egy teli torokból jövő tihanyi óbégatásnak. Jóval nagyobb jövőt jósolnak viszont a szakemberek a tréfásan Lawnmover Man Másfélnek elkeresztelt ***CYBERWAR***-nak, amely a napokban kerül ki a polcokra - először PC CD-ROM-on, majd jövő év elején CD32-n is. Ellenfelünk ismerős lehet - ő volt az a bizonyos fűnyírós pofa, aki most mint pszichopata cyber-isten garázdálkodik a virtuális hálókban és rácspontokon. Itt az idő, hogy végleg leszámoljunk vele - bármilyen eszközt felhasználva. Izgalmas hálózatháborúkban, üldözésekben, test-test elleni küzdelmekben lehet részünk - egy szóval egy akciójáték a ma divatos "szájber" környezetbe ágyazva. A grafika 256 színű, ray trace-elt, de a gyorsaság kedvéért kissé darabos. A zenéje viszont igazi csemegének ígérkezik, a zenei berkekben nagy névnek számító Steve Hillage szerezte a techno és rock keverékéből előálló kompozíciókat. Érdekességképpen egy olyan képet is bemutatok, amely azt a vonalhálót ábrázolja, amelyre majdan ráfeszítik a 256 színű felszínt.



LUCASARTS

A **LUCASARTS** egy sokak érdeklődésére számot tartó témát pendít meg a hamarosan piacra kerülő "nagy durranásában", a ***FULL THROTTLE*** című PC CD-ROM-os alkotásban. Nem hiába volt korszakalkotó annak idején a Mad Max trilógia: kemény, embertelen, de elképzelhető jövőt ábrázolt a film. Ezesetben is erről van szó. Egy olyan világba kalauzol el bennünket a játék, ahol a törvény és rend nem ismert fogalmak, az üzemanyag ára az arannyal vetekszik, az emberélet viszont fabatkát sem ér, ráadásul egy el nem követett gyilkossággal is vádolnak bennünket és ezért vérdíjat tűztek ki a fejünkre. Halálos rohanás ez, ahol egy motoros banda főnökeként nemcsak a saját bőrünket kell védeni, hanem társainkét is, sőt eltökélt szándékunk a valódi gyilkos felkutatása. Természetesen egy bombanő is felbukkan a színen - egyszóval minden együtt van a "felhőtlen" szórakozáshoz. Erről a bámulatosan megrajzolt és animált képsorok, a kőkemény metál zene



és a játék buktatói, rejtélyei is gondoskodnak. Nemcsak Harley Davidson rajongóknak ajánlom, hiszen azok is hamarosan motorőrültek lesznek, akiknek még a zebrán való átkeléshez is tanulóvezetői igazolvány szükséges. Megjelenése még idén, avagy jövő év első napjaiban várható.

TEAM 17

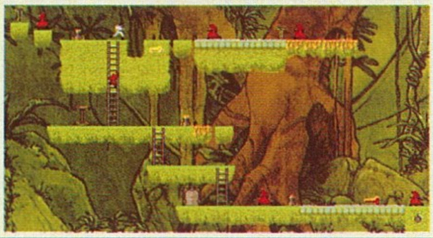
Nincs hírcsokor **TEAM 17** nélkül! Ezt a lassan szállóigévé váló mondást nem cáfolhatom meg ebben a hónapban sem, ezért bemutatom a csoport régóta beharangozott játékát, az ***ALL TERRAIN RACING***-et, amelynek Amiga 500-as változata nemrég jött ki a piacra, az 1200-as és PC változatok megjelenéséig pedig tényleg csak napokat kell aludni. A jól informáltaknak már gondolom a könyökén jön ki az anyag, de egy újszülöttnek minden vicc új elv alapján esetleg akadnak olyanok, akik nem látták a produkciót. Tényleg nem mindennapi az Overdrive utódjának titulált játék, hiszen nemcsak háttércseréken, hanem szinte az utolsó bitig végrehajtott változtatásokon esett át az autóverseny. Egyszerre 6 miniautó pörög-forog-csúszkál a képernyőn, miközben a 32 színű hátterek szél-

sebesen scrolloznak alattuk. A behavazott, sziklás, avagy futurisztikus terepek igazi csemegének ígérkeznek, hiszen míg az egyik pályán a gáz tövig nyomása a megoldás, a másik terepen az elővigyázatos manőverezés vezet csak eredményre. Hidak, alagutak, rámpák, ugratók, mozgó akadályok - hogy csak néhányat említsek a bosszantásunkra kiagyalt tereptárgyak közül. Ja és mindez 36 féle pályán, 3 féle autó közül választva, akár ketten is a volán mögött ülve. Hát kell-e ennél több?



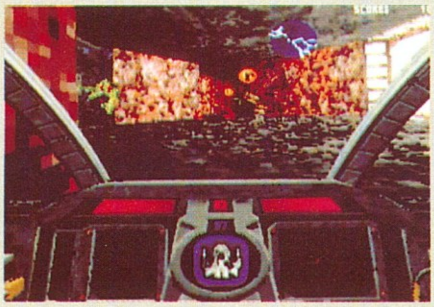
SIERRA ON LINE

Méltatlanul maradt ki a londoni kiállítás összeállításából a nagynevű szoftverház egyik legfurmányosabb ötletének gyümölcse: a ***LODE RUNNER***. Már csak a legöregebb motorosok emlékezhetnek a játék ősére, az 1982-ben (!) megjelent eredeti változatra, amely milliókat ragasztott a képernyő elé. Gondolt egyet a **SIERRA** és a szimulátorairól és brilliáns CD-s játékairól híres **DYNAMIX**-szal megiratta a "legenda" '94-es változatát, amely a decemberi kavalkádban lepusztult kinézete ellenére is nagy sikerre számíthat. Egy miniatűr emberkével kell a földalatti járatokban szaladgáló szörnyecskéket kinyiffantani úgy, hogy közben a saját testi épségünk ne szenvedjen károsodást. Gyors gondolkodás és még gyorsabb rohangálás kell ahhoz, hogy a szakadékokkal, bombákkal, átjárókkal és persze ellenfelekkel teli pályákat (szám szerint 150-et!) rendre abszolválni tudjuk. Igazi élményt a játék 2 játékos üzemmódban nyújt, hiszen ekkor társunkat is meg tudjuk szivatni egy könnyed aknarobbantással, vagy ő ejt a fejünkre egy követ a felső szintről. Ha ez még mindig kevés lenne, akkor elmondom, hogy saját pályaeditort is kapunk a pénzünkért, amivel aztán igazán szabadjára engedhetjük a fantáziánkat. A játék PC-re jelenik meg hamarosan és nemcsak Dos, hanem Windows környezetben is futtatható lesz.



INTERPLAY

Régen nem hallatott magáról az egyik "legmammutabb" szoftverház, az **INTERPLAY**, aki most ezt a síri csendet kívánja megtörni több produkciójával is. Kínálatukból mazsoláztam ki három bődületesnek ígérkező újdonságot, amelyek méltók a cég régi nagy híréhez. Az első olyan híres alkotók keze nyomát viseli magán, mint a MS Flight Simulator, vagy az Ultima I, II - mondhatnánk a két játék stílusjegyeinek összegyúrásából egy új játék sült ki, s ez a ***DESCENT***. Nem lesz továbbá nehéz hasonlóságot felfedezni a Doom és a Descent között, de ez már csak így van, minden nagy cég kijön valami klónnal, amíg van rá kereslet. Szóval a játék a szimulátorok és dungeon-szerű játékok házasságából sült ki egy csipetnyi Doommal fűszerezve. A sztorija - mert az is van nekijje - szerint a Plutón szolgálatot teljesítő kutatóbázist idegen lények szállták meg és onnan kiindulva



támadást indítanak a Föld ellen. Állítsd meg őket, lődd halomra az idegeneket, bla, bla, bla. Szóval ennyit a történetről, a lényeg úgyis a kivitelezés és a játékélmény. Űrsiklónkkal kell alagutakban, szűk járatokban manővereznünk, a tér minden zugát bejárva (szabad 360 fokos mozgással), és a felbukkanó lényeket kaszabolni. Az ellenfelek intelligenciája igen magas, gyorsan tanulnak a hibáikból és különleges morph (alakváltoztató) képességekkel rendelkeznek. A zenei aláfestésre sem lehet majd panasz, hiszen a dobhártyaszaggató rockmuzsika élethű sikolyokkal és zörejekkel egészül ki. Jó ha minden PC-s beszerez magának CD lejátszót, mert csak arra jön ki. Hasonlóan csak CD-seknek szerez majd örömteli órákal a ***CYBERIA***, amely szintén egy vérbeli lövöldözős anyag lesz. Csak egy kicsit átpofozták az alaptörténetet és a grafika nem óriáspixelekből, hanem villámgyors fillezett vektorokból és fraktálokból áll. Ebben ismételten a mocskos jövőben járunk, a velejéig romlott világtól elzártan egy békés közösségben, Észak Ázsiában. Itt élnek békében és szorgalmas munka közepette a Föld legnagyobb koponyái, kutatók, mérnökök, kibernetikusok, génsebészek. És most erre a területre is rá akarja tenni a kezét a pusztítás és rombolás. A mi feladatunk lesz ennek a megelőzése, a hódítók hadseregének elpusztítása. A játékot folyamatos átvezető-animációk és speciális hangeffektek kísérik majd. Megjelenése a 94/95 év fordulója körül. És hogy a "sima" pécések, azaz a CD nélküliek se legyenek elárvulva, nomeg a stratégiai játékok kedvelői is kedvükre szórakozhassanak, elárulom, hogy ***WARCRAFT: ORCS AND HUMANS*** néven egy nekik való játék van születőben (én mondtam, hogy beindult az Interplay...). Leginkább a Settlershez tudnám hasonlítani, hiszen ebben is építenünk, gazdálkodnunk, életképes társadalmat kell létrehoznunk, de mindez kiegészül az ellenfelünk (orkok, vagy adott esetben az emberek) elleni védekezés és azok leigázása érdekében tett lépésekkel. Emberkéink folyamatos tevékenykedése, az esetleges harcok és ütközetek pöttöm karakterek animációival valósul meg a játékban. Ha egy harc a nyílt terepről a falvakba is behúzódik, akkor akár a házak belsejében lejátszódó jelenetek (varázslók mágikus harca, orkok barbár gyilkolászásai, lovagok nemes küzdelmei) is figyelemmel kísérhetők. Igazi műremek lesz, ha elkészül - a jövő év első negyedében.







ECSTATICA

HÖLGYEIM ÉS URAIM! VAN SZERENCSÉM BEMUTATNI A ´94-ES ÉV JÁTÉKÁT: AZ ECSTATICÁT.



● Ez a lovag nem vette észre a turpisságot.



● Amikor ezt a képet nézem, mindig megsajdul az állam.



● A farkas nagyon értett a vendégek fogadtatásához.

Noha az évnek e sorok írásakor még koránt sincs vége, s még a karácsonyi játékáradat is javában tart, elég valószínűnek tartom, hogy a Psygnosis Ecstatica című műremekét idén már egy cég sem fogja felül-



● "Ezennel Tirich lovagjává ütlek."

múlni. Eme állításomat olvasva persze a kedves olvasóink közül most sokan azt gondolják, hogy én személy szerint részrehajló vagyok a kalandjátékok, s azon belül az Alone in the Dark klón felé. Ez persze így is van, de meg kell jegyeznem, hogy a stáb tagjai közül akik látták a játékot, eddig még mindenki odáig volt tőle, s nem győzte isteníteni.

Nos, akkor elég a dicshimnuszokból, lássuk, miről is van szó. Miután felinstalláltuk a játékot a CD-ről, láthatjuk, hogy első ránézésre a játék kiköpött Alone in the Dark. Ám az már az introból is kiderül, hogy az animáció valami elképesztően gyönyörű, mintha a figurák valóban élnének. Olyan például egyszerűen nincs, hogy valamelyik szereplő nem csinál semmit, vagy mozdulatlan, mint egy sóbálvány. Kivételt képez persze egy eset: ha az illető már halott. Hősünk is ha épp nem csinál semmit, nézelődik, kezét az állára biggyesztve gondolkodik. Az apró, jelentéktelen jelenetekről pedig még nem is szóltam. Ezek csak bizonyos esetekben (értsd: a játék egy bizonyos állásakor egy bizonyos helyen) jönnek elő. Hogy egy példát említsek: néhány alkalmas helyen hősünk (csak a férfi szereplő) egy pár pillanatra félrevonul elvégezni legtermészetesebb szükségletét. A figurák grafikája sem a már megszokott vektoros, hanem - mint az a képeinken is látható - különös módon mintha ellipszis alakokból lennének összegyúrva, így már nem olyan szögletesek és sokkal élethűbbek. A CD-nek köszönhetően minden szereplő digitalizált dialógusokban beszél, s ehhez megfelelően gesztikulál. Az összhatás tehát tökéletes: minden figurának teljesen egyedi karaktere van.

A játékban talán csak egyetlen kis kifogásolni való van: az pedig az irányítás. Elég zavaró ugyanis, hogy futás közben nem lehet kanyarodni, ha tehát menekülés közben be akarunk valahol fordulni, felváltva kell a kanyarodás, és a futás billentyűit nyomkodni. Ez a kis szépséghiba azonban néhány perc játék után megszokható. A programot egyébként néhány valóban brutális jelenete miatt leginkább a magasabb korosztályúaknak ajánlják, azonban ugyebár minden gyerek leginkább arra kíváncsi, amit a legjobban tiltanak, s a tévében ennél még sokkal durvább jeleneteket is láthatnak mostanában, tehát ehhez inkább nem fűzök kommentárt. A játék története elég egyszerű és sajnos elég rövid is, ám arra az esetre ha mégis elakadnátok íme a teljes sztori:

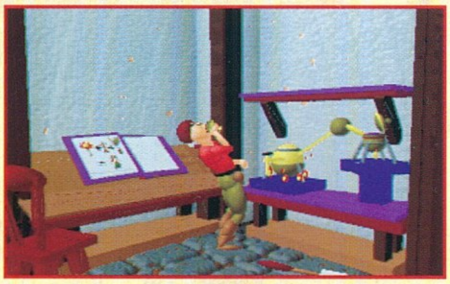
Derűsen kezdtem aznapi kis utazásomat, végiglovagoltam az alföldeken, élvezve a magányt. Egy vízesésnél megálltam felfrissíteni magamat, úsztam egyet a tóban, majd elnyújtóztam a napon amíg meg nem száradtam. Úgy tűnt túl sokáig időztem ott, tehát alaposan megsarkantyúztam a lovamat. A túl nagy hévben mindketten jócskán megszomjaztunk. Egy idő után idegen helyre értünk, a hegyi ösvények szanaszét ágaztak, nálam tapasztaltabb lovasok is eltévedtek volna. Elérkeztünk egy rozoga hídhoz egy szakadék felett, a túloldalon pedig egy kis falut vettem észre. Megállítottam a lovamat, s leszálltam a nyeregből. A kulacsomban már egy csepp víz sem maradt, elhatároztam hát, hogy körülnézek.



● Tirich "hős" lovagja.

Átérve a hídon különös érzés vett rajtam erőt: az atmoszféra körülöttem olyan gyorsan megváltozott, mint az időjárás egy nyári zápor előtt. A faluban síri csend volt. Nem láttam gyerekeket az utcán játszani, vagy asszonyokat ebédet főzni, de még csak az ivóból hazatérő, viccelődő férfiakat sem.

Benéztem jobbra a kis boltba. Bár ne tettem volna. Egy farkasszerű démon ütlegelt egy alig élő férfit. Megpróbáltam kiszabadítani, s nekiestem a démonnak. A verekedésben azonban úgy tűnt, hogy csak én fáradok, míg a farkasnak nem árt meg semmi.



● **"Hmmm...Nincs is olyan rossz íze ennek a főzetnek."**

Eközben már a férfi is kilehellte a lelkét, tehát menekülőre fogtam a dolgot. Szaladtam ki a faluból, ám a híd leszakadt a lábam alatt, s csak alig tudtam megkapaszkodni. A démon viszont követett. Visszafutottam hát a boltba, kivettem a hulla kezéből a kulcsot s bezárkóztam a kamrába, ahol végre egy lélegzetnyi szünethez jutottam. A polcon némi élelmet véltem felfedezni, ám amikor elindultam érte, a farkas rámtörte az ajtót. Kimenekültem valahogy az utcára, majd jobbra kanyarodva betértem az ivóba. Ott egy vén fickó épp egy sárkánnyal hadakozott. Miután félbeszakítottam a küzdelmet, s a sárkányt agyonütöttem, magamhoz vettem az öreg buzogányát. Ezután felkanalaztam a fickót, akinek nem is annyira a sárkány, hanem inkább a pia ártott meg. Megkért, hogy vigyem a boltba, majd ott egy borosüveg mellett elmesélte, hogy a démonokat a kastély



● **Lord Démon előcsarnoka a gazda ízlését tükrözi**

varázslójának a lánya szabadította ki a sziklakörből. A falu istállójában egy újabb egészségnek örvendő lakost, egy kislányt találtam, aki viszont a Teddy Maciját hiányolta. Az egyik házban egy nagy undorító medve ücsörgött italozgatva, miközben nagyokat eregetett. Sikerült átosonnom a háta mögött, ugyanis ahhoz, hogy felálljon, túl lusta, és részeg



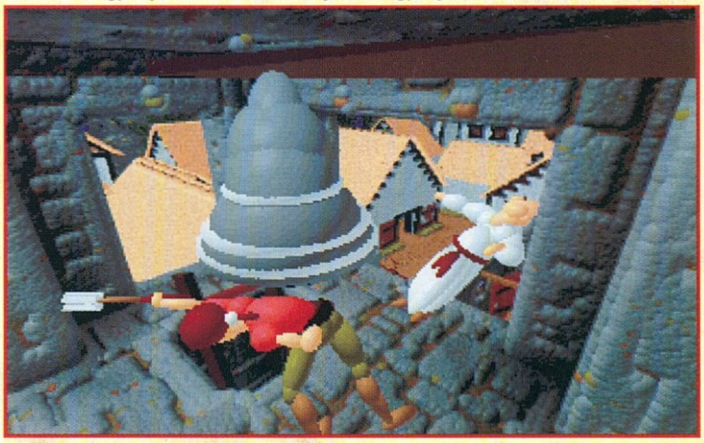
● **Egy hangulatos csendélet Tirich-ből.**

volt. Hátulról agyonvertem, majd a kis szobában elolvastam a már említett lány naplóját, melyben leírta, hogyan lopta el a varázsló könyvét, mellyel aztán kiszabadította a démont. A naplóból még az is kiderül, hogy a démon egyre inkább kezdte az uralma alá vonni a lányt. Felvettem az ágyról a macit is, s bekukkantottam a másik szobába, ahol egy varázskönyv épp ott volt kinyitva hogy "hogyan változhatunk mókussá".

Elvittem a macit a kislánynak, aki ezután egy kis játékra invitált a katakombákba. Az egyik járat nekem túl szűknek bizonyult, ezért kinyitott egy titkos ajtót. Leereszkedve néhány életre kelt csontvázat kellett összetörnöm, majd egy hatalmas terembe jutottam. Lementem a lépcsőn, ahol egy medencéből a varázsló lánya emelkedett ki, felette egy gömbbel. Éreztem, hogy itt nincs egyelőre keresni valóm, tehát felhúztam a nyúlcipőt. A kislány viszont még nem ment ki a fejemből, talán ha mókussá változnék, meg tudnám keresni a szűk járaton keresztül. Összegyűjtöttem hát a főzethez valókat: a zöldséget a boltból, egy fabábut az akasztott pap mellől, a templomból, s egy piros virágot az út mentén, nem messze a kolostortól. Miután az utolsó összetevőt is bedobtam az edénybe (a lány házában), a nyert löttyöt felhörpintve sikerült átváltoznom. Gyorsan kellett ugrálnom a katakombákig, mivel útközben a farkason kívül még egy csörgőkígyó is üldözőbe vett. A résen keresztül a katakombákban néhány kis trolltól eltekintve békésen mászkálhattam. Egy lépcsőhöz érve elmúlt a szer hatása, s immár újra emberként lépkedtem fel, majd egy csapóajtón keresztül a Tirich (így hívták a falut) kiöregedett, immár szánalmasan gyáva lovagjához értem, aki engem is démonnak nézett. Amikor közeledtem felé, rémületében még a kardját is elejtette. Ezt magamhoz vettem, s békén hagytam szerencsétlen öreget. Elhatároztam, hogy bejutok a kolostorba, ehhez viszont be kellet bizonyítanom a bent lévőknek, hogy evilági vagyok. Felkaptam hát az imakönyvet a templomból, s egy kis felolvasást tartottam a kolostor kapuja előtt. A kolostor könyvtárában olvasáshoz láttam, bár amint nekifogtam egy könyvnek, egy tudálékos szerzetes rögtön elmondta a tartalmát.

Az egyik könyvben egy különös történet állt, miszerint a falu népei egy régi pogány szokás szerint a Tó Tündérét imádták, s a lovagok neki ajánlották fel legszebb kardjaikat. Megkerestem a tavat miközben egy Minotaurushoz hasonló démon is felfigyelt rám. Ez utóbbit sikerült valahogy leráznom, majd a tóban lévő kőtömbre állva behajítottam a kardomat a tóba. A legenda igaznak bizonyult. A Tündér kiemelkedett a vízből, s Tirich lovagjává ütött. Lovagként immár a varázsló beengedett a kastélyba, ahol ő is elmondta a lánya történetét, akin immár a démon teljesen átvette a hatalmat. A varázsló segédjének a tanácsára felmentem a toronyba, ahol egy varázskönyvből megtudtam, hogyan juthatok a démon ellen hatásos fegyverhez. Csupán egy varázskönyvet, és egy szent relikviát kell szereznem.

Először azonban egy újabb kardot kellett keresnem, tehát visszamentem a faluba, ahol az egyik házban egy páncél mellett meg is találtam, amit akartam. A páncélöltözetet inkább otthagytam, mivel túl nehéznek bizonyult. Visszamentem a kastélyhoz, ahol az előtértől lefelé egy kutat találtam, minek vízével végre szomjamat olthattam. Ezután leereszkedtem a torony aljába, ahol egy kőlovag próbált megállítani. Buzogánycsapásai elől sikeresen elhajoltam, így átjutottam a következő terembe,

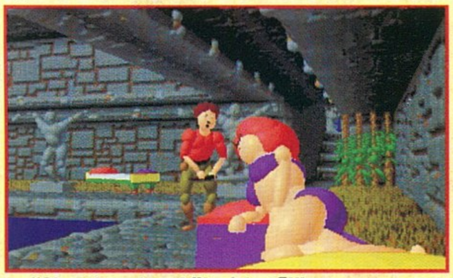


● **Na ez az, amit nem illik csinálni.**



● **"Most pedig egy kis felolvasás következik."**

ahol láthatatlan démonok pajzsai és kardjai elől kellett tovább menekülnöm. A következő helyen, a lépcsőknél majdnem leestem a mélybe, de sikerült visszahúzódzkodnom. Balra egy tűzokádó sárkányszobor próbált megállítani, de egy óvatlan pillanatban elfutottam mellette. A lépcső fordulójában sejtettem hogy valami turpisság vár rám, ezért úgy mentem rajta keresztül, hogy még véletlenül sem léptem a kő közepére. Lent egy csontváz koporsójából egy frankó sodronying tulajdonosa lettem, majd eljutottam a legfőbb gonosz kapujához, mely - mint azt az ott tanyázó kis zöld kreatúrától megtudtam - csak akkor nyílik ki, ha már meglátogattam a Királyt. A démonhoz hát nem jutottam be, viszont ott volt az ominózus varázskönyv, melyet gyorsan eltulajdonítottam az állványról.



● **"Oh, micsoda erkölcsi fertő!"**

A csodafegyver egyik hozzávalója tehát már meg is volt. Egyelőre távoztam a katakombákból. (Visszafele az ellenkező irányú lépcsősoron mentem.) Elvittem a könyvet a sziklakörhöz, majd elloptam a kolostor szent relikviáját az oltárról, a csontot. A rámtámadó szerzeteseket persze könnyűszerrel a másvilágra küldhettem volna, de inkább a könyvtárból nyíló lyukon keresztül a katakombákon át távoztam. Az egyik kezemben a könyvet, a má-



A démon vendégszeretetére igazán nem lehet panasz.

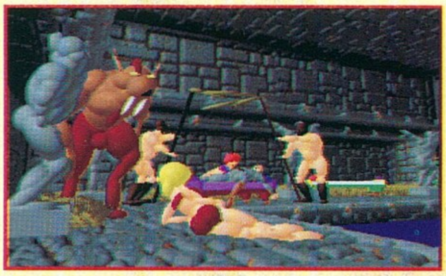
sikban a csontot tartva beálltam a sziklakör közepébe, s miután beleolvastam a könyvbe, hatalmas villámlások közepette megtörtént a varázslat, s a csont segítségével immár a szent tűz fegyvere volt a birtokomban. A láng segítségével gyorsan kiirtottam a faluból az eddig halhatatlan démonokat, majd visszamentem a vártoronyba, le a katakombákba. Megkerestem azt a termet, ahol a démon az orgiáit szokta tartani (az önmagukat félreérthetetlen módon simogató hölgyekről nem nehéz ráismerni), ahon-



"Ezt a sodronyinget mintha rám szabták volna."

nan egy folyosó vezetett tovább, lefelé a Királyhoz. A Király termében nagy ámulatomra a saját hasonmásom kelt életre. Gyorsan észbe kellett azonban kapnom, mivel természetesen ő is az életemre tört. Néhány kardcsapással tehát megropogtattam még frissiben a csontjait, mitől erőtlenül rogyott össze. Odaléptem a Királyhoz. A Király maga is már csak egy csontváz volt, ám ő a barátságos fajtából, s áldását adta a tevékenységemre.

Immár akadálytalanul léphettem be a már egyszer látott hatalmas terembe. A lépcső alján összeszedtem minden bátorságomat, s kivártam, hogy mi történik, miután a lány ismét kiemelkedett a medencéből. Legnagyobb meglepetésemre a démonok fejedelme - továbbra is gömb formájában maradva - barátságosan az asztalához invitált. Miután helyet foglaltam, a Démon Lord felvette igazi alakját, majd a legjobb borából hozatott nekem. Miután felvilágosított, hogy milyen hatalmas és tökéletes is ő és az ő világa, egy kis egyezséget ajánlott nekem cserébe azért a kis értéktelen csontért a kezemben. Választhattam

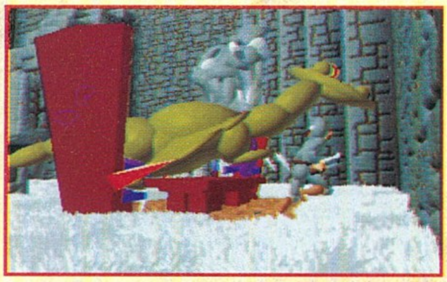


"Ebben a kellemes környezetben végre kipihenhetem magam."

a kéjjel teli romlott örök élet, és a - legalábbis a démon szerint - biztos halál között. Majd ha meszet ettem, akkor választom ez utóbbit, gondoltam, s odaadtam a csontot. A démon valóban gentleman volt s hamarosan egy kényelmes ágyon a legszebb kéjnői között találtam magam. Hmm... Hogy gyerekek is olvashatják eme sorokat? Meg hogy egy igazi lovagtörténetnek nem illik így véget érnie? Nos, ez igaz, tehát térjünk vissza piszkos gondolataimból a valóságba, az egyezséghez.

Természetesen igazi lovaghoz illően, nem törődve az egyezséggel felálltam az asztaltól, s otthagytam a démont. Ő viszont úgy tűnt tartani kívánja magát a szerződésünkhöz, s sárkány alakját felvéve, gyilkos tüzet fújva nekem támadt. Én persze ezt viszonoztam a csontból előtörő szent lánggal. Gigászi küzdelem után végül a démon kilehellte a lelkét. Odarohantam a varázslat alól felszabadult lányhoz, s végre együtt távozhattunk a romokban heverő rossz emlékeket idéző Tirichből.

Ez volt a legegyszerűbb megoldás a végigvitelhez. A játékban azonban sok más váratlan esemény is előfordulhat ezekhez következik most néhány tipp. Néhány helyen a démonok elfognak,



A démonok fejedelme sárkány képében eredt utánam.

alaposan elpáholnak, majd kiakasztanak valahova minket. Ezekről a helyekről viszont még könnyen kiszabadulhatunk. Kellemetlenebb dolog az, ha békává változtat minket a varázsló (ha nem lovagként



A 928-as év sodronying szabását a Burda is megirigyelhetné.

próbálunk a kastélyba bejutni). Ettől nem kell megijedni, csupán el kell ugrálni a kastély mellett lakó rusnya boszorkányig, aki örömmel megcsókolja a régóta várt hercegét. Útunk során több helyen is el tudunk bújni üldözőink elől például hordók közé, vagy egy szekrénybe stb... Az egyik leglátványosabb menekülési módszer az, ha becsaljuk az üldözőnket a templom melletti házba, ahonnan mi a tűzhelyen át, a kéményen keresztül távozunk. Előfordulhat, hogy egy alapos verés után hősünk elég ramaty állapotba kerül. Ilyen esetekben a legrövidebb úton keressük fel az istállót, ahol a szalmán elterülve kipihenhetjük a fáradalmainkat. Ezzel persze még korántsem említettem meg az összes kis cselt vagy jelenetet, hiszen a játékra jellemző, hogy eddig szinte ahányszor nekifogtam, mindig tudott újabb dolgokat mutatni.

Vári Zoltán



576 KByte ÉRTÉKELŐ

ECSTATICA KIADJA: PSYGNOSIS

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MEGTORLÁS!

ÉLET-HALÁL HARC A FÖLDÖNKÍVÜLIEKKEL

RETRIBUTION

2396-ot írunk. A Földön kialakult politikai helyzet egy világméretű atomháború kitörésével fenyeget, mely az egész emberiséget elsöpörné. Ekkor azonban egy másik világból idegen lények, a Krellanok beavatkoznak a konfliktusba, s békét hoznak a Földre. Új technológiákat adnak át, s ismertetik eredményeiket az orvostudomány terén is. Az emberiség úgy tűnik, virágkorát éli. Ám egyszer csak hirtelen távolabbi naprendszerek emberi kolóniáinak nyoma vész. Értetlenül áll mindenki a kérdés előtt: vajon mi ennek az oka? Hamarosan



Az idegenek érkezését természetesen a TV is bemutatja.



Túlélő érkezik a kolóniákról.

végül egy magányos túlélő érkezik, aki felfedi a Krellanok jótékonyságának valódi okát: az emberiséget magas protein tartalmú csemegének kívánják tenyészteni. Amint leereszkedsz a harcjárművedbe, a Krellanokkal való háború félelmetes valósága nem tudja legyőzni a szívedben uralkodó gyűlöletet...

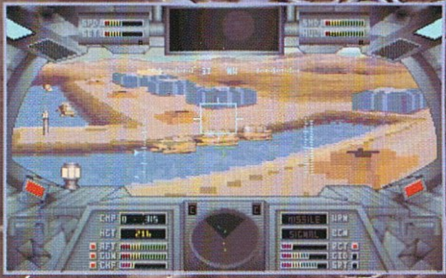
CSAK EGYETLEN CÉL VEZÉREL: A MEGTORLÁS

Nos, kedves olvasó, ha eme kis történet után úgy érzed, Te is részt akarsz venni ebben a harcban, s el akarod foglalni egy ilyen űrhajó pilótaszékét, úgy nem kell mást tenned, mint megvásárolni a Gremlin Interactive legújabb PC-re készült játékát, a Retributiont. A cég már a reklámkampányában sem titkolja, hogy nagy sikert vár ettől a játéktól, hiszen igen sok pénzt és sok éves munkát fektetett bele. Miután teszteltem a játékot, úgy érzem, ez az elvárásuk jogosnak mondható. A szimulátor/akció stílus rajongói számára ugyanis ez egy igazi ínyenc falat.

A programot voltaképpen a Comanche-hoz lehetne a leginkább hasonlítani, hiszen a játék lényege nagyjából ugyanaz, s ez a program is ugyanolyan real-time landscape generating technológiát használ. A grafika minősége azonban minden eddigi hasonló játékot felülmúl, a cég állítása szerint a játék a jelenlegi legfejlettebb terep generáló technikával készült. A grafika felbontása mindenesetre még egészen alacsonyra, mint például egy völgybe ereszkedve is teljesen élvezhető marad. A tereptárgyak és az objektumok is igen részletesen vannak kidolgozva, szépen vannak mozgatva, s nem egy közülük animálva is van: a gyárkémények füstöt okádnak, vagy a kiszabadítandó menekülő tudósok segítségért könyörögnek. Mindemellett a CD-s verzió hangulatát - az introban és a cselekmény során - a szinte már elmaradhatatlan renderelt grafikájú animációk is emelik.



A gyár körüli silókat jobb, ha csak távolról szemléljük.



Íme a dokk még egészben... Már nem sokáig.



A teher-konvojok kilövése nem túl megerőltető feladat.



A Krellan vadászgépek sok izzasztó percet okoznak.

MIRE SZÁMÍTSUNK?

A CD-s verzióban 11 hadműveletben, azokon belül több mint 50 különböző küldetésben vehetünk részt, míg a floppy-s változatnál 7 hadművelet 30 missziójából vehetjük ki a részünket. Küldetéseink persze eleinte csak egyszerű pusztításból, mint például áruszállító konvojok felrobbantásából, proteint feldolgozó gyárak megsemmisítéséből áll, de később már keményebb feladatok is vannak, mint például menekülteket kell kiszabadítanunk ellenséges területről. Persze a Krellan hadihajók folyamatosan meg fogják keseríteni az útunkat, hiszen nem csak összevissza repkednek, hanem mondhatni intelligensen támadnak, tehát az egyre későbbi missziókban már nem csak az ügyességünkre, és a reflexeinkre lesz szükség, hanem előzékenyen kidolgozott támadási stratégiára is. Ezen kívül a hőkövetős rakétákat kilövő silók is igen kártékonyan hatnak pajzsunk állapotára, ezért ezeket ha tehetjük, legegyszerűbb, ha elkerüljük.

Nem szóltam még a játék zenéiről és hanghatásairól, pedig azok sem mindennapiak. A zenét a szakma egyik díjnyertes híressége, Chris Adams szerezte. Az tehát mindenképp igaz, hogy a játékot egy profi gárdával kovácsolták össze, s valóban nem csak látványban nyújt sokat, hanem maga a játék is remek szórakozást biztosít. A Gremlin állításait azonban egy kicsit túlzásnak tartom, miszerint a legjobb játék a világon, meg hogy az ember képtelen bármi mást csinálni, amíg a játékot nem teljesítette. Maradjunk annyiban, hogy az egyik legszebb szimulátor, s egyben egy kitűnő akciójáték is.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

RETRIBUTION KIADJA: **GREMLIN**

grafika	9/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	8/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

THE FORTRESS OF Dr. Radiaki

Ehhh, már megint egy...

Doom klón. Mint a nyulak, úgy szaporodnak napjainkban a Doom-szerű játékok. Azt hiszem két kezem kevés lenne megszámolni, hány Doom stílusú anyag jött/jön/fog kijönni ebben vagy a jövő évben... Ritkán hagyom, hogy rátelepedjen egy ilyen a winchesteremre, de most ez történt. Valószínűleg merő véletlenségből tehettem fel (tán összekevertem valamelyik kalandjátékkal) - de ha már itt van, ejtek pár szót róla. Mint mondottam, a program sokban megegyezik a Doommal, de a színvonalát - természetesen - nem éri el. Értem ez alatt mind a falak és a táj megrajzolását, az ellenfelek sokszínűségét, a fegyverek arzenálját és a zenéket/hanghatásokat. Hiányzott az állandó akció, amit a Doomból megszokhattunk - sokszor percekig csak a hullák között bolyongtam, mire elém ugrott egy szál katona. Nem fröcskölte tele vér minden percben a cipőm orrát, nem hallottam mindenfelé halálhörgést mialatt a falhoz lapulva lestem be egy-egy terembe. Az ellenfelek se valami sokfélék - a harmadik szintig alig találkoztam mással, mint katonákkal, egerekkel (lehet, hogy patkányok voltak), és elvétve mutáns kígyó-emberekkel. Egyszóval a Doomhoz képest meg kell elégednie egy jó közepes osztályzattal.

A BEÁLLÍTÁSOK

Hangok terén relatív egész sok beszéd van benne, de sajnos csak az alapvető hangkártyákat ismeri fel - s ráadásul, akinek Gravise van, az még emulátorral sem képes "szóra" bírni a programot (esetleg néhány vérszegény SB zenét csiklandozhat ki). Különös igénye nincs, a jég hátán is megélő programról van szó. A billentyűzeten 1-6-ig válogathatunk hatalmas fegyverarzenálunkból, az "I" billentyűvel eltüntethetjük a életerőnket, fegyvereinket, stb tartalmazó táblát a képernyőről, az "M" gombbal pedig térképet kérhetünk. A setup-ba az "Esc"-pel bármikor beugorhatunk, menthetünk/tölthetünk, állíthatjuk a nehézségi szinetet (bár nekem mindig visszaugrott "hard"-ra), változtathatjuk a kidolgozás minőségét. Akinek kedve van, az játszhatja egérrel is.



Még ha szerényen is, de itt is csurog-csöpög a paradicsomlé.



Ez lenne a doki? Igen sajátos jelmezbe bújt az öreg.

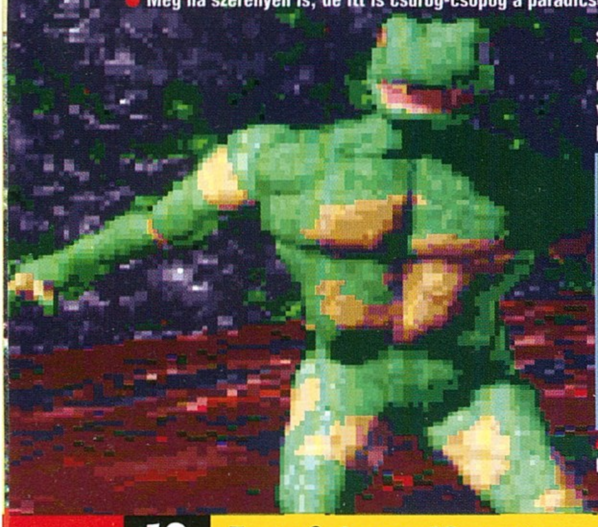


Torkolzattűz, repkedő hüvelyek, vérükben fuldokló mutánsok... azért vannak tetszetős jelentek itt is.

SZTORI - MERT AZ IS VAN

A történet egészen hihetetlenül egyedi, minden eddigi képzeletet felülmúló, akár egy (mit egy? akár három!) könyvet is megtöltő műremek. Hogy mi ez? "1963. Dr. Radiaki, az őrült tudós eldugott kis szigetén olyan nukleális fegyver készítésébe fogott, mellyel az egész világot leigázhatja. Már csak napjai vannak hátra az emberiségnek... A szigetet megközelíteni teljesen lehetetlen - vagy mégsem? Mack Bannernek sikerült egy tengeralattjáróval a szigetre utaznia, hogy ott végezzen az őrült professzorral, Dr. Radiakival. Nem fél szembenézni a sok száz fős zsoldossereggel, ami az egész szigetet biztosítja! Nem fél szembenézni a genetikai mutánsokkal, melyek a legváratlanabb helyeken tűnnek fel! Nem fél a ninják shurakenjeitől, bátran szembenéz a gépfegyverek torkolattüzével, nekiugrik a legvadabb kígyóembernek is! Igen ez Ő, Mack Banner, aki egy szál baseball ütővel a hóna alatt száll harcba Dr. Radiaki fanatikus seregével." A cél csak egy: ölni és ölni, lekaszabolni mindenkit, aki az utadba kerül, fröcsögjön a vére a szemétnek! Gyűjtsd be az összes fellelhető fegyvert a szigeten, hogy könnyebb legyen a dolgod - s ha még ezek után sem sikerül eljutni Radiakihoz, akkor... Akkor majd segítek rajtad. Az ilyen játékoknál sosem volt lelkiismeretfurdalásom, ha egy picit csaltam... Na lássuk, hogy is megy ez a Radiakiban: Nortonban lépjünk be F4-gyel valamelyik "savex_p.sav" kiterjesztésű file-ba (84 byte a hossza). Ezután lépjünk a 38. karakterre, nyomjuk le az "Alt"-ot, s üssük be a numerikus billentyűzeten mondjuk, hogy 0250. Ezután töröljük az eddig itt álló karaktert, majd mentsük ki. Betöltve ezt a játékállást 250 lesz az életerőnk. Így - talán - nem fogja az ember negyed óra múlva kiadni a format c: parancsot.

Koronczai Gáspár





A kard is ér annyit, mint egy jó gépfegyver! Közelmegyek, nyissz-nyassz, s már kész is.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DR. RADIAKI KIADJA: MERIT

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **58%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

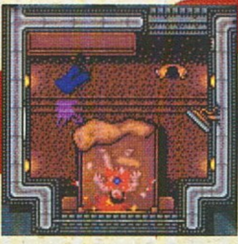
PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

2. rész A game to die for!

DreamWeb

„A tábornok ott feküdt előttem, egy többmázsás láda alatt. Azonnal szörnyethalt, mikor a fejére dobtam. Még szép. A belőle felszabaduló Hálóenergia hamar megtalált, és visszarepített a Háló őreihez. Tőlük megtudtam, hogy következő áldozatom egy sikeres üzletember, korunk vállalkozója, az utcáról telefonáló, zebráról légpárnás autójának riasztóját pittyegtető, Barbi-típusú, génsebészettel előállított fajfeleséggel rendelkező Mr Sartain lesz, aki ráadásul egyik ismerősömhöz is közel áll (micsoda szégyen). Nem tétováztam (egy ilyet mindjárt szívesebben.. na mindegy), hanem megkerestem a megfelelő ajtót és visszateleportáltam ebbe a mi kis világunkba. Elhúztam Edenhez, mivel ő volt az egyetlen, akiről el bírtam képzelni, hogy találkozhat gazdag emberekkel is, nem csak olyan szakadtakkal mint én vagy Louis. Megérzésem helyesnek bizonyult, mivel Eden ágyán rábukkantam a csaj (nem szép így beszélni az egyetlen nőről, aki törődik velem, de Istenem, ilyen a természetem) határidőnaplójára, melyből egy pillanat alatt lehívtam a Sartan Industries címét. Mivel valószínű volt, hogy ilyen helyekre nem lehet csak úgy besétálni, ezért hazavittem a nappaliban fekvő Cartridge-ot, amin megtaláltam a biztonsági ajtó kódját. Vagy még a történet elején hazavittem volna? Nem emlékszem...

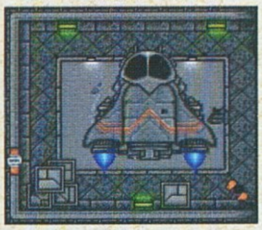




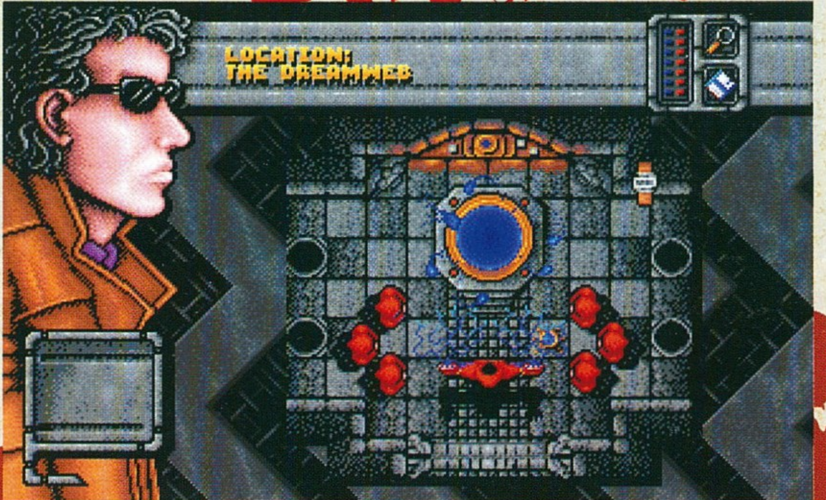
Visszatérve az eseményekre: elslattyogtam az irodához, majd az imént megszerzett ajtónyitó kóddal gond nélkül be is jutottam. Mivel egyik ajtó sem akart kinyílni, bárhogy próbálkoztam, ezért az egyre természetesebbé váló mozdulattal szétlőttem a központi számítógépet. Úgy látszik, a megérzéseim egyre jobbak, mivel csakugyan kinyílt a lift ajtaja. Beléptem, majd felmentem vele az emeletre. Amint kinyílt az ajtó, máris megpillantottam Sartaint, valamint két testőrét egy-egy nagykaliberű fegyvercső mögött, melyek egyenesen rám irányultak. Tudtam, hogy a túlerő miatt nincs időm a saját fegyveremet használni, ezért inkább az Álomhálón talált varázskőhöz nyúltam. Ezek ereje visszaverte a rám leadott lövéseket, melyek így magukkal a testőrökkel végeztek, legalábbis az egyikkel. Hogy meghalt-e, azt nem tudtam kitapintani a nyakán, azon egyszerű oknál fogva, hogy az egész emberből egy kéz maradt, meg egy csúnya folt a szőnyegen, a falakon, és úgy általában az egész emeleten. Nem is próbálkoztam tehát mesterséges légzéssel, hanem Sartain után indultam. A folyosón egy aktatáskába botlottam, melyben fontos adatokra leltem a Hetek még életben maradt tagjairól. Megtudtam kettejük címét, valamint azt, hogy egyikük túl gyengének bizonyult, ezért a többiek úgy döntöttek, megölik, hogy ne veszélyeztesse a saját erejüket. Jól megjegyeztem a címeket, majd egy lépcsőn felfutottam a tetőre. Sartain épp egy repülőn próbált elmenekülni, ezért nem cicáztam, hanem pisztolyommal szétlőttem az egész gépet. Magam is meglepődtem, mert nem hittem volna, hogy kis kézifegyveremben ekkora erő van, mert az az egy lövés apró darabokra tépte az egész szerkezetet, én pedig újra a Hálóra kerültem. Az őrök elmondták, hogy keressem meg Chapelt (akit a többiek a lakásába rejtett bombával akarnak megölni), aki esetleg segíthet nekem. Ha esetleg túl későn érkeznék, folytassam a sort Underwooddal, akit viszont egy tengerparti házban őriznek, igen szigorúan.



Nem volt szerencsém. Miután a parkolóban (ahol ébredtem) felvettem a drótvágót, elsiettem Chapel házához. Mit mondjak, nem lehetett kicsi az a bomba. Az ott lebzselő zsaru elmondta, hogy a holttestnek még csak nyomát sem találták. Azért én bemásztam a falon a ház romjaihoz, ahol egy cartridge-ot és egy templom képét találtam. Az épület ismerős volt, tudtam is, hogy fontos a neve, de sehogy sem jutott az eszembe... Mivel a piszkos melót már elvégezték itt helyettem, nem volt más dolgom, mint elmenni a csónakházhoz, ahol Underwoodot őrizték. A korlátnak egy darabja kilazult, a földön feküdt, ezt magamhoz vettem. A ház előtt egy lézerágyú állt, mely minden behatolási kísérletet hatékonyan tudott meghiúsítani. Nem is próbálkoztam hát vele, inkább megkerestem a kapcsolódobozát (nem volt könnyű, mivel majdnem teljesen beborította a homok). Letöröltem, majd a nyílásba illesztettem az előbb talált fémrudat és felfeszítettem a dobozt. A sok csupasz vezeték láttán támadt egy ötletem. Hazaszaladtam, hoztam egy poharat, majd a parton található csőnél vizet töltöttem vele, amit aztán ráöntöttem az áramkörökre. Sikerült véglegesen ártani a lézernek, mivel azonnal felrobbant, sőt a ház egy részét is magával vitte. Így már könnyen bemászhattam a lakásba, ahol elég megrázó látványban volt volt részem: Miss Underwood teste deréktól lefelé szétroncsolódott, és a szerencsétlen hozzám könyörgött, hogy lőjem le. Annyira azért nem sajnáltam, hogy ne lőjem szét a fejét..."



Sajnálattal kell közölnöm olvasóinkkal, hogy a napló többi része megsemmisült egy szerencsétlen baleset folytán, ezért a történetet már Önöknek kell befejezniük... Na elég ebből. Valójában az történt, hogy a játék CD-ROM változatában ha eddig eljutunk, a Hálóról ugyanide fogunk visszajutni, Underwood még él, újra le kell lőnünk, majd a Hálón nem tudunk több ajtón bemenni, tehát a játék elszáll. Tanulság: aki nem olvassa az 576 Kbyte-ot (ejnye-bejnye), az szív egy nagyot, ha megveszi a CD változatot. A lemezes változatot nem állt módunkban tesztelni, de igen valószínű, hogy ott is hasonló a helyzet. Ha tényleg ez az ábra, akkor az EMPIRE égni fog, mint a Reichstag.



Ancy

KARÁCSONYI AKCIÓ!

NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

EZ

A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

SEGA MEGADRIVE	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
CHESTER CHEETAH 2	8900	6500
MICRO MACHINES	8900	8000
NHL HOCKEY '94	7900	6000
SONIC 3	9900	8000
NBA JAM	9900	6000
PETE SAMPRAS TENNIS	8900	6000

SUPER NINTENDO	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
JURASSIC PARK	9900	8500
ADDAMS FAMILY 2	5500	4500
NBA JAM	9900	7500
PILOT WINGS	6900	5000
ZOOL	7900	6500
PUSH OVER	5500	4500
MORTAL KOMBAT	9900	6000
OUT TO LUNCH	9900	7000
TROLLS	7900	6000

C64 LEMEZ	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
BLUES BROTHERS	999	700
DYNASTY WARS	999	600
SUBURBAN COMMANDO	799	700
DALEK ATTACK	799	700
ELVIRA 2	999	700
LETHAL WEAPON	799	500
TROLLS	899	600
LEMMINGS	1999	1700
KIDS PACK (Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted)	999	700
POPEYE COLLECTION (Popeye 1-2-3)	999	700
POSTMAN PAT COLLECTION (Postman Pat 1-2-3)	999	700

COMMODORE JOYSTICKOK

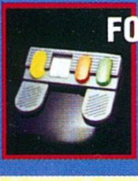

FREEWHEEL 3999.-


LOGIPAD 2999.-

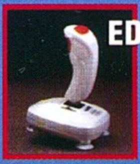

SPEEDMOUSE 2999.-


SUPERCHARGER 1499.-


DELTA RAY 1999.-


FOOTPEDAL 2999.-

PC JOYSTICKOK


EDGE II 2999.-


FX 2000 2999.-


FLIGHT MAX 5999.-


COMMAND CONTROLL 3999.- +BLAKE STONE játék


PC OPTIX 5999.-


G-FORCE 7999.-


PC PROPAD 2999.-

SZUPER ÚJDONSÁG

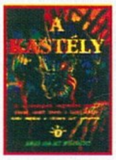
CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!



EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK, HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

Ára mindössze: *999,-*

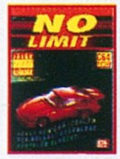
Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!
999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI
Tedd próbára türelmed és kitartásod!
699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!
999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.
Specialitások: 2 játékos üzemmód,
digitalizált hanghatások, speciális mozgások, titkos kódok.
Óriási dobozban, az egyik legbiztosabb karácsonyi ajándék!!!!
Ára csak 999,- Ft.

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

THE PARTY '94

December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.

Most te is ott lehetsz!

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).

Az 576 KByte keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FELemelkedésre!

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 december 20-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy SEGA MEGADRIVE-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi 576Kbyte Shop választékából.
A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ **negyed évre: 600,–**
- ❑ **fél évre: 1.200,–**
- ❑ **egy évre: 2.400,–**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban
Megrendelő neve: ______________________
Címe: ______________________
Irányítószám: ______________________
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:
Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ AMIGA ☐ EGYÉB

ROVAT: ☐ CSERE ☐ KERES ☐ KÍNÁL

OPCIÓK: ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ (+50% FELÁR) ☐ AMIGA (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

● Eladó A1200 + joystick + 130 lemez tele játékokkal + könyvek. Irányár: 40.000 Ft. Érdeklődni lehet minden nap 17.00-től Tel.: 92/313-233.

● Sűrgősen eladó három SEGA Megadrive kazetta. Érdeklődni : Tel.: 06-68-312-403.

● Amiga 1200, 260 MB HD, Philips RGB monitor, számítógépállvány, tartozékok eladók. Továbbá 1 ugyanilyen monitor és 110 lemez. Telefon: 284-05-71.

● Amiga500 (1 MB) + Philips monitor filterrel + 100 db lemez + 4 db joystick eladó. Ára: 43.000 Ft. Érdeklődni lehet: 06/26/385-228.

● Amiga500 +1 MB bővítő+TV-modulátor sok extrával eladó. Irányár: 25.000 Ft. Tel.: napközben: 21-66-979, este:1859-379

● Eladó: Action Replay MK3-as kártya 6.000 Ft-ért. Érdeklődni: Tel.. 1-383-675.

● Eladó! A500 + külső drive + 260 lemez + (esetleg külön) Philips monitor + egyéb tart. Érd.: 2310 Szigetszentmiklós, Alkotás u. 2/b. Tel.: 06-24-367-642 (18 órától) Ugyanitt garanciás CD32 + 11 db CD szintén eladó!

● A500, 1 MB, új Quick Shot Mouse, 2 eredeti játékkal eladó: 25.000Ft. Tartozékok: külső drive: 7.000 Ft, TV modulátor: 4.000 Ft. Érd: Pék Zoltán Tel.: 2560-796.

● Amiga 500+, TV modulátor, 120 db disk, lemeztartó, 2 joy, egér, az összes COV. Irányár: 30.000 Ft vagy Sega Megadrive, vagy SNES-re + programokra cserélném. Cím: Mittwég Béla 7700 Mohács, Brand Ede u. 5/b.

C64 KERES

● **C64-hez keresek színes monitort és jó állapotban lévő nyomtatót. Vásárlás csak kipróbálás után. Tel.. 06-20-350-715 (este 20 után).**

C64 KÍNÁL

● Eladó C64/II + floppy + magnó + 2 joy + 100 lemez + 25 kazetta. Ár: 13500 Ft. Érdeklődni lehet 18 óra után a 219-12-01-es telefonszámon.

● Eladó C64 + floppy + magnó + 2 joy + Turbo-copy cartridge + kazetták + könyvek + játékleírások. Érdeklődni lehet: Tel.: 1-785-204 hétköznap 18-20 óráig.

● Eladó egy új C=1530 Datassette 1500 Ft, és egy alig használt Seikosha SP-180VC grafikus printer. Cím: Tóth Attila 2045 Törökbálint, Dózsa Gy. u. 156.

● Eladó C64 II + 1541/II + joy + Philips mono monitor + játékok. Irányár: 18.000 Ft. Érdeklődni: 06-29-353-459 15 óra után.

● Eladó C64 II + floppy + 2 db magnó + Philips monitor + 40 db lemez + 10 db kazetta + 10 db joystick + szakkönyvek + játékleírással. Irányár: 18.000 Ft. Érd.: Kálló Tamás Bp. X. Lavotta u. 7. Tel.. 262-7787.

● Egyben eladó: C64 + 1541 floppy + magnó + Junoszty Tv + 803-as nyomtató + joy + játékok. Ár: 20.000.- Érd.: /hétvégén/ Purger Norbert 6088 Apostag, Hunyadi J. u. 6.

● Eladó C64 + 1541 floppy + 1802 monitor + 803-as nyomtató + magnó + joystick lemezekkel, irodalommal. Irányár: 33.000 Ft. Tel.: napközben 21-66-979 este: 18-59-379.

● Olcsón eladó C64 + floppy + magnó + lemezek külön is. Ár megegyezés szerint. Cím: 1027 Bp., Frankel Leó út 2. Tel.: 115-12-07, 06-20-345692.

PC KERES

● 380DX-40 128 KB Cache color SVGA monitor 210 MB HDD-t megvételre keresek. Cím. Kulcsár Valter Debrecen, Kossuth u. 11. fél em. 1.

PC KÍNÁL

● Amiga és PC tulajdonosok figyelem! Panasonic KX-P1124-es 24 tűs multimode printer 24.900 Ft.-os áron eladó! Tartozékok: Centronics kábel /3 M/, új festékkazetta /Gr. 506/, magyar nyelvű leírás. Tel.: 135-1289. /Budapest/.

● Eredeti Mortal Kombat program kedvező áron eladó. Érdeklődni: 6821 Székkutas, Németh L. u. 3. Kocsis László

● 486DLC! Mathco-proc, 85 MB Winchi, 4 MB RAM, VGA monitor, SB2.0 komp.HK., 1.2 , 1.44 floppy, 30 kis és 20 nagy lemez, tartozékok. Irányár: 129.900 Ft. Tel.: du. 15-től : 06/23/354-141.

● Eladó! IBM 286 AT 4 MB RAM, 40 MB Winchester VGA vezérlő kártya, 1.44 HDD floppy, sok játék. Ár: 25.000 Ft. Érd.: Haraszti Csaba Tel.: 06-30-425-842.

● Eladó: IBM PC 386-os, 1 MB RAM, 40 MB Winchester, VGA mono monitor, billentyűzet, programokkal 55.000 Ft-ért. Németh András T.: 06-30-426-610.

● Eladó egy Quantum 52MB-os Winchester 7.000 Ft-ért, és egy 386 DX40 alaplap 0 MB RAM-mal 8.000 Ft-ért. Polgár Endre Tel.: (10-15 óráig) 269-2033.

PC CSERE

● FIFA Int. Soccer nevű játék orig. csomagolásban (3.5 HD) eladó vagy elcserélhető. CD-s játékok is érdekelnek. Cím: Füredi Zoltán 2085 Pilisvörösvár, Bocskai út 22.

EGYÉB KERES

● Keresek Nintendohoz Aladdint, Bubsyt, Mario All Stars-t reális árakon. Cím: Eördögh Zsolt 2900 Komárom, Tópart 6/A. Tel.: 34/344-586 este

EGYÉB KÍNÁL

● Eladó SEGA Game Gear + adapter + 3 játék (Columns, Batman Returns, Téli Olimpia) fél év garancia. Ár: 18.000 Ft. Cím: Csabai Zsolt 5900 Orosháza, Táncsics u. 6.

● Eladó SEGA Megadrive II. + 2 control pad + Sonic II. + FIFA Soccer. Érd: Droppa Gergely 2373 Dabas - Gyón, Kör utca 14. jelentkezni csak levélben.

● Eladó Super Nintendo + 2 joy + 4 játék. Ár: 40.000 Ft. Cím: Lamperth András 2500 Esztergom, Julianus barát u. 33. Tel.: 06-33-315200 érdeklődni 6 óra után.

● Eladó egy SEGA MD 4 játékkal: Sonic, Aladdin, Winter Olimpics, Mortal Kombat II. + 2 joy + garancia. Érdeklődni lehet esti órákban 282-0196-os telefonon.

● Game Gear eladó + James Pond 2, F1 autóverseny + Mortal 2 + adapter + táska 27.000 Ft, utánvétellel is lehet. Nagy Péter 9700 Szombathely, Engels u. 30.

● SNES-re eladom vagy elcserélem: S.M. World, Super Metroid c. játékokat + 2 joy-t, továbbá eladó: Game Boy, Looney Tunes, Trax. Tel.: 06-34/382-954.

● Eladó NES + 5 játék 12.000 Ft. Tel.: 0620-345206 (18 óra után).

● Eladó SEGA Megadrive II + 2 joy + 6 játék: Mortal Kombat 1-2, NBA JAM, FIFA Soccer, Aladdin, Sonic 2. Ár: 45.000 Ft. Telefon: 35/312-425.

● Eladó: SMD II + 2 db 3 gombos joy + Sonic 2 + Mortal Kombat + NBA JAM. Ár: 35.000 Ft. Cím: Czipóth Pál 8083 Csákvár, Parksor 5. Tel.: 06-22-354-011.

● Eladó SEGA Megadrive II + 2 joy + Sonic 2 + Aladdin + MIG 29 + Golden Axe II. + Super Monaco GP + Gajn Ground + Cyborg + Alien Storm. Ár: 45.000 Ft. Marcibál József 9200 Mosonmagyaróvár, Pozsonyi út 61. alkudni lehet

● Eladó SEGA Megadrive II. + Sonic II. + 2 joypad. Ár: 16.000 Ft. Cím: Ferencz Zsolt 6352 Fajsz, Honvéd u. 47.

● Eladó SNES-hez 2 db játék: Street Fighter II. 7.900 Ft-ért, Super R-Type 6.900 Ft-ért. Tel.: 2500-391.

● Sürgősen eladó Nintendo alapgép programokkal olcsón vagy cserélem ezeket SNES programokra. Cím: Luka József 4400 Nyíregyháza, Május 1. tér 11. 3/19.

● Eladó Sega MD II. + 2 joy + 2 játék 23.000 Ft-ért. Ugyanitt NES + 2 joy + 8 játék 30.000 Ft-ért. A játékok külön is megvehetők. Lista válaszborítékért. Bojtok Csaba 5200 Törökszentmiklós, Margit út 1/A.

● Sega MD + 2 db controll pad + Talespin eladó vagy SNES-re cserélhető. Irányár: 19.000 Ft. Cím: Mécsei Krisztián 2510 Dorog, Ady E. u. 74. Tel.: 06 (33) 331-830.

● Sürgősen eladó Megadrive + 2 joy + Mortal Kombat + Spiderman + Flashback + USA converter garanciával 30.000 Ft-ért. Gera Zoltán Tel.: 256-1708.

● Eladó vagy PC-ért cserébe hibátlan Super Nintendo, 6 játék, turbo joy, adaptor, részletekben is. Összérték: max: 70.000 Ft. Joó András Tel.: 187-1416.

● Olcsón eladok programokat: SF.2, Alien 3, Final F. SNES-re, Turtles, Spider-M. GB-ra, J.F. Boxing, Mortal Kombat MD-ra, Road Avenger MCD-re. Tel.: 34/382-322.

● Eladó jó állapotú 1 éves SEGA MD + 2 joy + FIFA foci, F1 Mega G.1, (3 játékos). Ár: 20.000 Ft. Külön is. Cím: Krajsek Milán 2400 Dunaújváros, Alkotás u. 4. fsz.1.

● Eladók: SEGA Megadrive alapgép + tartozékok + 1 db 6 gombos irányító, Megadrive játékok (össz: 12 db + 1 konverter), Game Boy, Game Boy játékok (össz: 10 db). Ár, lista telefonon: 167-0961 Vámos Zoltán

● Eladó SEGA Megadrive + 2 joy + 2 játék (Aladdin, Sonic). Ár: 25.000 Ft. Érd: Kvatek Attila 1131 Bp., Vőlegény u. 4. Tel.: 1690-900/1563 (6-14 óráig)

● Eladó MD-hoz 4 játék (SF 2, Nyári Olimpia) 3 Game Boy játék (Mega Man, F1) és 2 Game Gear játék (Sonic 2, Columns). Érd.: (28)310-124.

● Eladó Sonic 3 (Megadrive) program 8.000 Ft-ért. 9024 Győr, Gerence u. 13. Varga Gyula 96-419-641.

● SEGA Megadrive 5 db játékkal (Sonic, Aladdin, Mortal Kombat, Chuck Rock, FIFA Soccer) 35.000 Ft-ért eladó. Resz Csaba T.: 72/442-821 (18 óra után).

● Kedvező áron eladnám 1 db SEGA Game Gear-t (2 kazettával) és SNES kazettáimat (8 db). Cím: 8000 Székesfehérvár, Kelemen B. u. 26. Debreczeni Gyula.

● SEGA M.S., 4 program, 2 joy eladó vagy komplett A500-ra cserélhető ráfizetéssel. Érd.: Pénzár Balázs 7500 Nagyatád, Temesvári 20. Tel.: 82/351-824.

● Eladó Nintendo alapgép + 5 db játékkazetta + infrapisztoly. Ár: 22.000 Ft. Tel.: 294.5989 (du.3-tól).

● **SEGA Megadrive II. + Mega CD II. + 4 játék CD (Sonic CD, Star Wars CD, Spiderman CD, Road Avenger) Ezek egyben 60.000 Ft-ért most eladók. T.: 168-91-35 napközben.**

● 1541-PC adatátviteli kábel (Commodore 64 emulátorhoz) 3.200 Ft-ért megrendelhető. Folk Péter
Tel: (06-1) 1651-289 (16-20 h között)
Minden jog fenntartva!

● Új NES féleség 400 db játékkal 10.000 Ft-ért és 1 hónapos Game Boy 9.000 Ft-ért eladó. Cím: Varga Attila 5310 Kisújszállás, Béla kir. u. 35. Nintendosok írjatok.

● SEGA MD 2 + MCD 2 + 2 joy (pár hónapos) együtt eladó. Játékok: Ground Zero Texas, Thunderhawk stb. Ár: 45.000 Ft. Tel.. 295-5400.

EGYÉB CSERE

● Elcserélem NES játékom + 4 kazettám SEGA Master Systemre + 1-2 játék. Tel.: 0620-345206 (18 óra után).

● Az Aladdin-t és az Ecco-t cserélném más Megadrive játékokra. Fellner Dániel 1013 Budapest I.ker., Attila út 23.

● Super Nintendo kazettát (Super Mario All Stars) cserélnék Super Mario World-re. Cím: Kis Dániel Székkutas, Vásárhelyi út 58. Tel.: 62-346-415.

● SEGA Megadrive II. 2 db játékkal, garanciával + SEGA Game Gear 1 db játékkal, garanciával elcserélném Amiga500-ra tartozékokkal, TV modulátor, külső drive stb. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda János u. 1.

SEGA Master System II.-t + 3 játékot 7 hónap garanciával elcserélnék Amiga500-ra. Cím: Szabó Krisztián 4127 Nagykereki, Széchenyi út 38.

Mortal Kombat SNES játékomat elcserélném Star Wars, Choplifter 3 vagy más SNES játékra. Szucsány Gábor 2400 Dunaújváros, Weiner T. krt. 15. II.2.

Amigások Figyelem! A Budatétényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONYT rendez december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani.
Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz. A rendezvényt az 576 KByte is támogatja. Belépő: 50 Ft, géphely: 150 Ft (monitort biztosítani nem tudunk).
Budapest, XXII. ker., Nagytétényi út 35., Budatétényi Művelődési Központ
"Világ Amigásai Egyesüljetek !"
Érdeklődni a 226-9763-as telefonon ifj. Illyés Ernőnél lehet.

A hónap dumája

Hogyan főzzük meg őseinket? - avagy hogyan csikarjuk ki karácsonyra, azt amit akarunk?

Nemsokára jön a Jézuska, s a legszebb családi ünnepre való készülődés, még a legjózanabbul gondolkodó apukák agyát is rózsaszín köddel vonja be. Ilyenkor még a sok évi átlagot alulmúló bizonyítványt sem látják olyan sötéten, mint amilyen a valóságban, a szigorú atyai szivek körül olvadozni kezd a következetesség jégpáncélja és bármire rávehetők egy kis fondorlattal. A legfontosabb szempont: elhitetni kedvenc ősünkkel, hogy amit akarunk, az neki jutott eszébe először, vagy azt hogy ettől megtáltosodunk matekból, vagy azt, hogy igazából neki nagyobb szüksége van arra a PC-re, SVGA-ra, CD-meghajtóra, Nintendóra vagy fityfenére, amire fáj a fogunk.

Hogyan szerezzünk...

- CD-ROM-ot? Papa, papa! Nem hallod, hogy recseg ez a szalagos magnó? Ugye milyen jó lenne, ha nem sercegné túl a félcentis por a fejen a zenét? Nem? Tök jó volna, ha ezen is úgy szólnának a Beethowen/Doors/Beatles zenék mint a Károly bácsinál, nem? Tudod, a nagyi új férjénél, aki múlkor kiverte a fogadat, mert nem akartál füvet nyírni?! Neki van már olyan CD-je, ami azokat az ezüstszínű lemezeket forgatja, azok sose mennek tönkre! Mindig ugyanolyan a hangjuk! Papa, nem akarsz venni egy ilyet karácsonyra? Gondold el milyen kafa lenne azon hallgatni a lemezeidet... Meg különben is, a Józsika tesójának a 6. B-ből több mint száz CD lemeze van, és ő biztosan adna kölcsön. Húúú, papa nem olvastad az 576-ban, mennyi CD-s játék van már PC-re? Tök kafák, beszélnek, meg olyanok mint a film, és szuperjók. Tudod mit, papa! Ne is olyan zene CD-t vegyél hanem CD-ROM-ot! Hadd egye a penész a Károly bácsit! Azon aztán lehet zenét hallgatni, fotó CD-t nézegetni, meg ha esetleg véletlenül valami CD-s játék kerül a házhoz, az is fut rajta... meg ezen vannak ám olyan cicis nénis CD-k is...

Persze, ha az első rádumálás nem sikerül, próbálkozzunk újra (utolsó időpont: dec. 22.), magyarázzuk el, hogy ez a jövő, s ha külön akarna fotó és audio CD-t venni, azt negyven alatt nem úszná meg, de így megvan tizenötből.

- Nagyobb winchestert? Helló, apa! Húúú, ha velem lettél volna Balázs papájának a munkahelyén! Olyan klassz izé, táblázatkezelő programcsodákat mutatott, te! Gondold el, papa: az egész cég, amelybe a Gergő papáját, egy haverját plusz az anyósát alibiből felvették, ilyen gépen készíti el az összes papírmunkát! Te is csinálhatnád így. Anyunak sem kellene naponta átesnie a számláidon, bizonylataidon, elemzőtábláidon, s neked is jutna időd néha egy-egy kártyapartira a régi haverokkal. Te apu, ez nagyon bizalmas, de én meg tudom szerezni ezt a frankó báziskezelőt kéz alatt a Gergőtől... De erről senkinek! Minden papírod gépen lehetne és anyu is megnyugodna. Ja, van még egy kis apróság, de nem komoly: a program 50 mega installálva, s így nem igazán fér fel a 40-es vinyómra... Papa, úgyis itt a karácsony, vegyünk már egy 340-est...

Vigyázat, nehogy átlendítsük a ló túloldalára, mert a kedves papi úgy beleeshet a számítógépes adatfeldolgozásba, hogy csak sátoros ünnepeken juthatunk hőn szeretett masinánk közelébe...

- Sok millió színű videokártyát? Hé, fater! Oké, hogy vetted azt a CD-ROM-ot, de mit érek a TrueColor képekkel a 256 színű Tridentemmel, he? Meg a fotó CD-id, amit a múlt hónapban csináltattál, azok is pocsékok. Végy már egy tizenhét millió színű, VESA Local busos, Windows gyorsítókártyát, különben kaki az egész!

- Gyorsabb CPU-t? Úristen, papa! hallga... hallod a ciripelést a gépben? Neeem? Hogy lehet az? Figyelj csak! Ugye hallod? Még most se? Akkor mosasd ki a füledet! Ez nem vicc! Ugyanis ÉN hallom a ciripelést, és ÉN tudom, mit jelent! Hé, most hova mész?! Várj még egy kicsit! Lehet, hogy életveszélyben forgok! A számtechtanártól tudom, hogy a régi 286 és 386-os processzorok egy év után tönkremehetnek és felrobbanhatnak, és akkor repül a winchester, a VGA kártya, a floppy meg a táp és felrobban az egész és... És ha ott vagyok, a kiugró CD-ROM lézersugara elégeti a szaruhártyámat, a ramok az orromon át nyílegyenesen az agyamig hatolnak, a CPU izzó darabkái elégetik a hajhagymáimat, a monitor szilánkjai a nyakamba állnak, a sistergő képcső meggyújtja a függönyt, leég a házunk és mindennek vége! Ezt a sorscsapást te sem viselnéd el! Papaaaa, vegyél egy 486dx66-os prociiiiit...

És még utoljára egy jó tanács: ha lehet, süllyesszétek jó mélyre ezt a számot - vagy legalább ezt az oldalt -, hogy véletlenül se kerüljön szüleitek szeme elé.

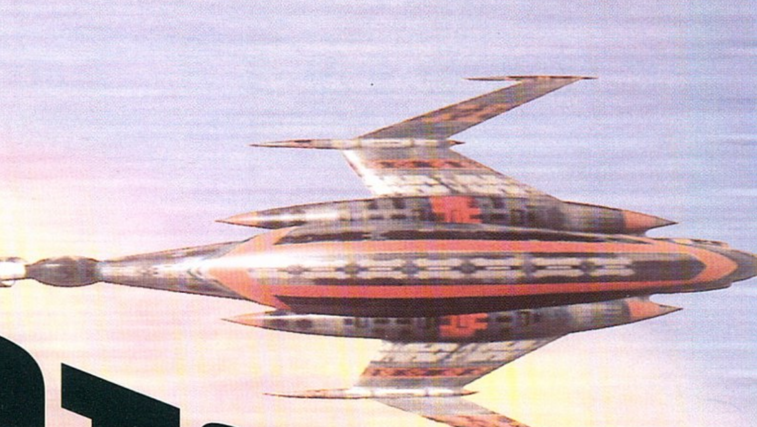
Koronczai Gáspár

a hónap bukása

Van egy olyan érzésem, hogy az Amigát kezdik a cégek a C64 színvonalára lealacsonyítani - hogy ez valamiféle tudatos piacleépítő politika szüleménye-e, azt nem tudom, de hogy szégyenletes tevékenység, az tuti. Ennek a folyamatnak egyik ékes példája a Daze Marketing által terjesztett korság, a **BUBBLE GUN** Amiga 500-as változata. A játékot elnézve nekem a C64-es két korszka jutott eszembe: a kezdeti és a hanyatló évek időszaka. Amikor a spritemozgások kidolgozása a tudás/igényesség hiánya miatt olyan szögletes volt, hogy az emberkéink olyan "paraolimpiásan" ugráltak a platformokon, mintha mágnestalpú cipőben lettek volna és a fémpadlótól nem tudnának elszakadni (mint itt is). A hangok meg valami repedt fazék csörömpölésére hasonlítottak (jelen esetben is), a végrehajtandó feladatok primitívségéről és az ellenfelek minimális képzelőerőt is nélkülöző mivoltáról nem is beszélve (ismételten lásd a fenti programot). Hogy nem söprik el a szégyenérzet méteres hullámai az egyébként színvonalas programjairól ismert céget...



NOVASTORM



A PC-sek jól tudják, hogy imádott gépükre csak hosszas kutatómunka után tudnak valamirevaló lövöldözős játékhoz jutni. Speciel én kedvelem ezt a stílust, ezért reménykedve vártam a PSYGNOSIS cég NOVASTORM-ját, amely CD-s változatban került az asztalomra. A játék grafikájából és hanghatásaiból ítélve lemezre nem is nagyon várható ebben az évezredben.

KELLEMETLEN MEGLEPETÉS

Beizzítottam hát a 486DX2 masinámat és pár másodperc után ért az első kellemetlen meglepetés: a gép közölte velem, hogy "elég lassú a video kártyád". No, hát már az 512-es Trident is kiment a divatból? Azért elkezdem játszani... és tényleg elállt a szavam! A játékban ugyanis hátulról látjuk az űrhajót és a képernyőbe repülünk bele - akárcsak a Rebel Assaultban, de itt a táj ezerszer jobb és változatosabb. Nagyon jó zene szól (szerintem a CD-ről, de ki tudja) és digitalizált hang mondja be, amikor fegyvert tudunk vásárolni. A baj csak ott volt, hogy a video kártya miatt élvezhetetlenül akadozott (keveredett, botladozott?) a repülés folyamatossága. Rövidesen elindultam hát, hogy beszerezzek egy gyorsabb videokártyát...

AZ S3-AS MEGTETTE A MAGÁÉT

A hozzáértők az S3-as kártyát ajánlották és a 8 megára bővítést, így "csekély" összeg ráfordításával végre olyan lett a gépem, amilyen feltétlenül szükséges a NOVASTORM-hoz. Szerény véleményem szerint ez pofátlanság a cégek részéről, hogy manapság egy igényes játékhoz 486DX2, VESA kártya, dupla sebességű CD és 8 Mega kelljen. Node kanyarodjunk vissza az immáron szenzációsan pergő játékhoz...



● A PSYGNOSIS kedvenc hegyei.

ROBOTLÁZADÁS, EZ-AZ...

Amint az az introból is kiderül, valamiféle komputerlázadás vette kezdetét, amelyből kifolyólag a géplények komolyan fenyegetik az emberiséget. A megoldás kulcsa egy kis-méretű vadászhajó, amely felfejleszthető fegyverzetével móresre tudja tanítani a masinákat - egy ilyen pilótájaként lépünk be a háborúba.

A játékban 4 pályát kell teljesíteni. Az első a CALLINHOR nevű vulkáni bolygó, ahol a lávakitörések és az égbeszökő sziklák között kell lavírozni. A második a sivatagi planéta, KALLUM KOLL, a harmadik helyszín ennek ellentetje, a QUIGGIN nevű jégvilág. A negyedik, legizgalmasabb pálya a lázadó számítógépek bázisa, a SCARAB X EXCELISIOR nevű óriás romboló. Mielőtt azonban ezzel megküzdhetnénk, át kell jutni egy aszteroidamezőn (ezt egy 3D-s játékból sem hagyják ki) és egy SDI védelmi rendszeren is.

Persze nem olyan egyszerű ez a négy pályás dolog, hiszen ezek a fő epizódok további 4 részre oszlanak. Minden résznek saját főellensége van, amely nagyon kedves húzás a PSYGNOSIS-tól - látszik, hogy sokat dolgoztak a megtervezésükön. Ezen ellenfelek között akadnak megszállt civil építmények, bázisok és mindenféle repülő alkalmatosságok is. Felrobbanás után nem az elhalálozás helyéről folytatjuk a harcot, hanem a rész elejéről. Szuper dolognak tartom, hogy egy kis monitor mutatja a főnök energiáját, így legalább mindig tudom, hogy mennyi kellet volna a sikerhez. Egyébiránt nem ez az egyetlen "játékosbarát" ötlet a NOVASTORM-ban, nagyon olyan érzésem van, hogy PSYGNOSIS-ék közvélemény kutatást tarthattak. Kellemes például az is, hogy a program indítás után magának beméri a gép kiépítettségét, így nem kell mindenféle idegesítő adatokat beirogatni.

Kicsit túl durva a program gépigénye.



● Tömör gyönyör animáció!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NOVASTORM KIADJA: **PSYGNOSIS**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64:	LEMEZ		KAZETTA
AMIGA:	500	1200	CD32

PC: RAM: 4MB HD: 0MB VIDEO: VGA CPU: 386+
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A hullámokban támadó hajókat kilőve pénzérméket vehetünk fel, amelyekért fegyvert vagy fegyvertöltő energiát vehetünk - egy hölgy ékes angolsággal mindig bemondja a választható lövés nevét, például "Spread Shot Avaliable". Érdemes tehát mindenkit leszedni, mert a drágább fegyverekkel jelentősen könnyebbé válik a játék - nekem a hajó körül keringő okosságok (WINGMAN, DRONE) segítettek a legjobban. Az is tetszett, hogy még a digitális joyt is hiba nélkül tudtam kalibrálni - ezzel az irányítás tökéletesen működött.



● Befagyott a csövem...

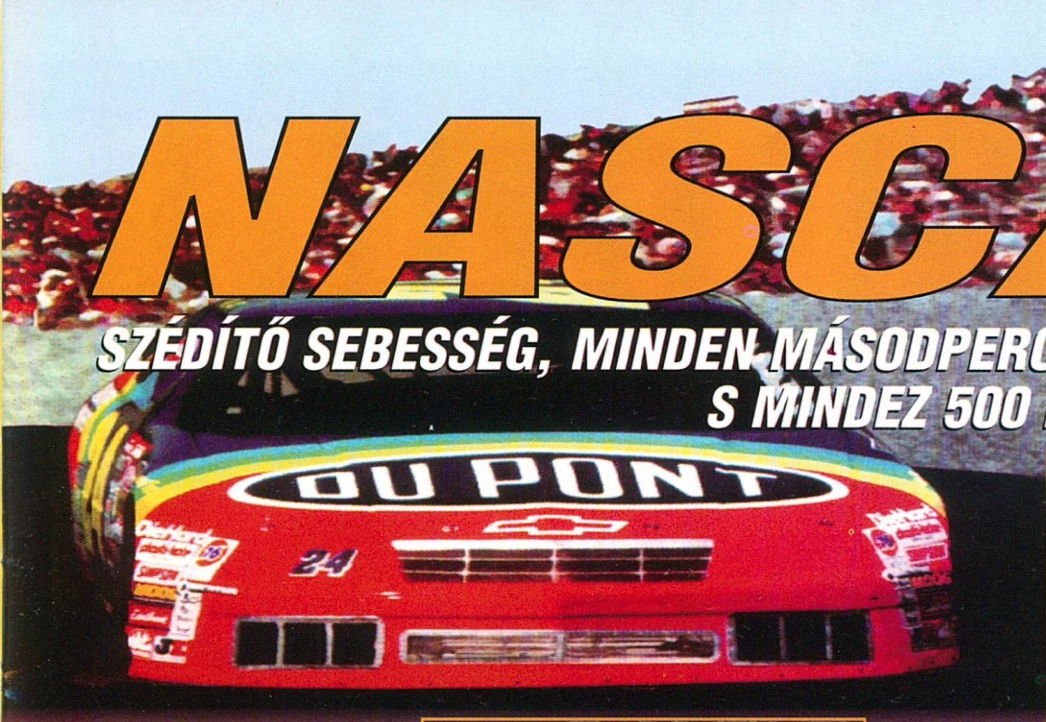
TÉNYLEG VESZÉLYES A GRAFIKA

Emlékszem, hogy mekkora durranás volt annak idején a Rebel Assault 3D-nézete. Nos, a NOVASTORM-ban ennél sokkal kidolgozottabb képeket láthatunk, a pálya nem ismétlődik és néha még építmények felett is elsuhanunk. A kép gyakran fordul körbe, mintha csak egy szűk barlangban lennénk. De az igazi királyság a főellenfelek animációja, hiszen ezek közelebb-távolabb mozognak a térben. A zene és hang csodás, bár néha nekem AKADOZOTT!

Martin



● De jó, hogy te is itt vagy!



NASCAR

SZÉDÍTŐ SEBESSÉG, MINDEN MÁSODPERCBEN ÉLETVESZÉLY, S MINDEZ 500 KÖRÖN KERESZTÜL!



No azért LORES módban is "tűrhető" a grafika.

Manapság, amikor szinte már minden második háztartásban foghatóak a különböző műholdas TV adások, főleg a EuroSportnak köszönhetően, egyre több olyan sportágat ismerhetünk meg, amelyekről kis hazánkban különböző okoknál fogva eddig csak néha egy-egy kis hírfoszlányt hallhattunk. Ilyenek példának okáért az USA-ban rendkívül nagy népszerűségnek örvendő **NASCAR** autóversenyek. Európai szemmel első ránézésre kicsit talán furcsa lehet, hogy mi az izgalmas abban, hogy néhány felspécizett járgány egy egyszerű kör alakú pályán többszáz körön keresztül üldözi egymást. Ám aki már végignézett egy ilyen közvetítést, mindjárt megértette, micsoda embertpróbáló, hihetetlenül veszélyes, s izgalmas sport is ez. 680 lóerős motorok dübörögnek a kocsikban, melyekben a verseny alatt szinte egyszer sem megy a kilométeróra 200 km/h alá. Az autók néha centiméternyire húznak el egymástól, s a vezetők részéről elég egyetlen figyelmetlen pillanat, s a kocsi - fütyülve pilótája akaratára - tengelye körül pörögve jár egy keringőt egészen a következő palánkig. Szerencsére a halálos balesetek ugyan nem túl gyakoriak, az azonban tény, hogy nem múlik el Nascar verseny néhány kicsúszás, vagy "koccanás" nélkül.



A garázsban kiélhetjük kísérletező hajlamainkat.



A hazai színekben versenyző Pontiac az élre tör.



Ilyen képeket eddig legfeljebb csak a Eurosporton láthattunk.

MAXIMÁLIS ÉLETSZERŰSÉG

Nos vajon hogyan sikerülhet egy ilyen atmoszférát átvinni egy számítógép monitorára. Volt már rá néhány próbálkozás, mint például a Bill Elliot's Nascar Challenge, de az már a maga idejében sem számított egy nagy durranásnak (legfeljebb GameBoy-on). Most azonban a **Papyrus** vállalkozott a megszámítógépesítésre, akiknek előző munkájuk - az IndyCar Racing - után joggal számíthattunk ismét egy kitűnő játékra. Számításaink bejöttek! Már az előzetes fotókból is látszott, hogy a grafika felülmúl minden eddigi mást, de a játékot betöltve gyönyörködhetjük ki magunkat csak igazán. Azon túl ugyanis, hogy a kocsikat és a palánkokat mindenütt hirdetésszövegek borítják, s még a pilóták bukósisakja is tisztán kivehető, lehetőség van **SVGA** felbontás beállítására is, mellyel a grafika megközelíti a legújabb játéktermi gépek színvonalát. Igaz ehhez sajnos elég feltuningolt PC kell, hiszen az SVGA-t eleve már csak 8MB RAM-mal tudjuk élvezni, s hogy így a grafika "full" beállításokkal ne ugráljon, ahhoz még egy 90MHz-es Pentium is kevés. SVGA módban tehát érdemes néhány lényegtelenebb dolgot, mint például a féknyomokat az aszfalton kikapcsolni.

A játék készítésekor a 100%-os élethűségre törekedtek. Ebben a pontban azonban sajnos nem tudok állást foglalni, lévén, hogy még soha nem ültem (és valószínűleg nem is fogok ülni) Nascar gépkocsiban. Mindenesetre amikor elsőnek játszottam a játékkal, úgy csúszkáltam, mintha a pályát jégpáncéllal vonták volna be. Ez persze leginkább a túl éles kormánymozdulatok miatt volt, tehát később kicsit finomítva a vezetési stílusomon, már tudtam játszani, azt viszont még most sem tudom, hogy egyes sebességfokozatban elinduláskor vajon miért farol ki annyira a gép. Bár lehet, hogy csak az a baj, hogy nem vagyok ennyi lóerőhöz szokva.



És kérem ez nem állókép, ez maga a játék. (SVGA)

RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL, AZTÁN NYOMÁS...!

Összesen kilenc eredeti, a valóságban is létező pályán versenyezhetünk. A főmenűben négy fő opció közül választhatunk: mehetünk egyszeri versenyen **(Single Race)**, indulhatunk a bajnokságon **(Championship Season)**, tesztelhetjük, és ennek megfelelően módosíthatjuk - a spoilerek dőlésszögétől fogva a benzintartály telítettségéig - autónk paramétereit **(Preseason Testing)**, s végül játszhatunk ketten is, modemen keresztül **(Multiplayer Race)**. Mindemellett a **Driver Info**-nál a pilótákról kérhetünk le információkat, az **Options**-nél pedig a szokásos grafikai illetve nehézségi szint, stb beállításokat végezhetjük el. A játékból az **Esc**-pel kiszállva természetesen most is van lehetőség az események visszajátszása, s azok megtekintésére a létező összes kameranézetből.

A lemezen a játékon kívül találhatunk még egy felettébb jó szórakozást nyújtó kis programot, a **Nascar Paint Shop**-ot. Ezzel ugyanis mindenki izlésének megfelelő reklámokat rakhat a kocsijára, illetve az ellenfelek gépeire, vagy aki tehetségesebbnek érzi magát, akár kisebb "festményeket" is pingálhat az autók oldalára, tetejére.



A verseny is élvezetesebb ilyen szép pályákon.

A Nascar Racing legalább olyan mérföldkő a szimulátorok terén, mint az IndyCar volt. Nem csak grafikájával, hanem élethűségével, az ellenfelek intelligens mozgatásával, eredeti hanghatásaival jelenleg ő a legjobb autószimuláció PC-n, s amíg a Papyrus el nem készíti egy újabb játékát, addig ez valószínűleg így is marad.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NASCAR KIADJA: **VIRGIN**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **93%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 386+
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SET THE WHEELS IN MOTION

TRANSPORT $ TYCOON

Úgy tűnik, én már csak MicroProse programokról fogok írni. Az utóbbi számok mindegyikébe jutott egy-egy fantasztikus szimuláció, s szerencsére a mostani sem kivétel. A Transport Tycoont, bár a szerzőgárda nem azonos, kimondottan a Railroad Tycoon folytatásának szánták. Az új szerző nevét érdemes lesz megjegyeznünk, hiszen **Chris Sawyer** két éves munkával csodálatos programot alkotott.

A játék 1930-ban kezdődik, amikor az emberek még gyalog vagy biciklivel közlekednek, a levelek, nyersanyagok és áruk pedig csak nagy nehezen jutnak el rendeltetési helyükre. Ebben az időben alakulnak meg a nagy fuvarozó vállalatok, melyek a lehetőségeket kihasználva hatalmas fejlődésnek indulnak, s óriási haszonra tesznek szert. A mi feladatunk természetesen az egyik ilyen vállalat irányítása és felvirágoztatása lesz.



● **Managerünk segítségével akár a cégautóink színét és cégjelzését is beállíthatjuk.**

HOGYAN IS KEZDJÜNK NEKI?

Játék közben a képen a környező terület térképét látjuk. A képet a jobb egérgombot nyomva tartva görgethetjük. A menüket a felül lévő gombokkal érhetjük el (némelyiket megnyomva újabb gombok jelennek meg, míg másokat nyomva kell tartani, hogy a listából választhassunk). Minden újdonság egy kisebb ablakban jelenik meg, melyet a szokott módon mozgathatunk, zárhatunk. Az egyes eszközökre a jobb egérgombbal rábökve rövid segítséget kapunk.



● **Mint a Sim City 2000-ben, itt is ikonizált nyilakkal telepíthetünk mindent.**

A munka megkezdéséhez nyomjuk meg az út vagy sín gombot. Először a hiányzó utakat, vagy síneket kell megépítenünk. Itt egy kis nehézséget okoz, hogy a program magától nem a megfelelő irányú elemeket teszi le, ezt nekünk kell kiválasztanunk az eszközök közül. Az utak lefektetése előtt érdemes a terepet elegyengetni, hiszen az egyenes utak gyorsabbak és a járműveket is kímélik. Amint az út elkészül, jöhetnek az állomások, melyeket szintén az irányra figyelve kell megépítenünk. Az egyes állomások a tőlük legfeljebb négy négyzetre lévő épületek igényeit látják el. Közúton külön kell építenünk buszpályaudvart, ahol a személyforgalom bonyolódik és állomásokat, ahol a teherautók rakományát rakják ki-be. Vasúton ez egy helyen elvégezhető. Ha valamelyik állomásra rábökünk, megtudjuk, hogy ott hány utas és mennyi áru várakozik. A lakosok az egyes megállókat rangsorolják is **(Rating)** aszerint, hogy milyen gyakran érkeznek a járművek, azaz mennyit



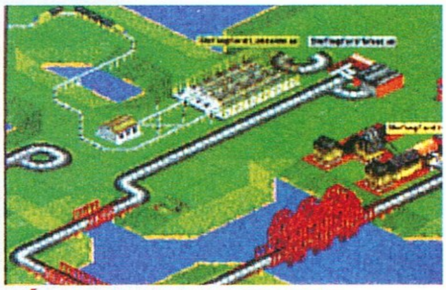
● **Az ablak-vezérlés mintapéldája.**

kell várakozniuk. Ha egy városban több cég is működik, azt fogják választani, amelyik jobb százalékot ért el.

Ha mindezzel készen állunk, egy remízt **(Depot)** kell az út vagy a sínek mellé építenünk. Ezekre az épületekre rábökve egy ablak jelenik meg, melyben megépíthetjük új járműveinket **(Build...)**, összeállíthatjuk vasúti szerelvényeinket (a vagonokat mozgathatjuk a sorok között), s eladhatjuk elavult eszközeinket (dobjuk be a szemetesbe). A teherautók és vagonok mindegyike csak egyféle árut képes szállítani, ezért először jól vizsgáljuk meg, mire lesz szükség. A járművek nem csak megvásárlásukkor kerülnek pénzbe, hanem fenntartásuk minden évben komoly összeget visz el kasszánkból. Ezért érdemes drágább, de megbízhatóbb, nagyobb teherbírású gépekbe fektetni pénzünket.

Minden járműhöz egy kis ablak tartozik. Ezt vagy a járműre rábökve vagy a járművek listájából kiválasztva nézhetjük meg (ezek a listák a középső menügombokat megnyomva jelennek meg). Ebben az ablakban egyrészt folyamatosan nyomon követhetjük járművünket, bárhol is van a térképen, másrészt innen irányíthatjuk a sofőrt. Az ablak alatt a jármű státuszát, jobb szélén pedig a kezelő gombokat látjuk. A státusz vagy azt jelzi, hogy a kocsi a remízben áll (ekkor őt a kis piros zászlót megnyomva indíthatjuk útjára), vagy a célállomás neve jelenik meg rajta.

A kezelő gombok közül az egyikkel megnézhetjük a jármű adatait (mennyi a rakomány, milyen hasznot hozott ...), egy másikkal visszarendelhetjük a kocsit a remízbe. Az útvonalat a nyilas gomb lenyomása után adhatjuk meg. Ehhez először nyomjuk meg a **Goto**-t, majd válasszuk ki a következő célállomást. A listából egy megállót a **Delete**-tel törölhetünk, míg a **Skip** hatására járművünk kihagyja a következőt. A **Non-Stop** csak vonatoknál jelenik meg, itt valamelyik állomást jelölhetjük ki vele, s ekkor a járat addig sehol nem áll meg. A **Full Load**-dal megjelölt állomásokról a szerelvény csak akkor indul tovább, ha teljesen megtelik. Végül az **Unload**-dal valamelyik állomáson az összes rakományt kipakolhatjuk. Ez azért érdekes, mert egyébként az árut csak ott rakják ki, ahol kereslet van rá. Ha pedig két távoli hely között szállítunk valamit, azt célszerű nem egyetlen hosszú



● **Így már mindjárt láthatóbb a dolog...**

járattal, hanem több rövid útvonallal és többszöri átrakással elvégeznünk. Bár így több járműre lesz szükségünk, de ezek gyakrabban fordulnak, s egy szerelvény nem fogja az egész útvonalat lefoglalni.

NÉHÁNY SPECIALITÁS

A vasutak építésekor még néhány speciális lehetőségünk is van. Az állomás építésekor választhatunk, hogy hány vágány legyen, s ezek milyen hosszúak legyenek. Ha egy vágány van, akkor egyszerre csak egy vonat fér be az állomásra, a peron hossza pedig a mozdony után kapcsolható kocsik számát korlátozza. A vonatok az állomáson nem tudnak átmenni másik vágányra. Egy másik

Ránézésre Sim City 2000, egy kis

gond, hogy egy sínpáron egyszerre csak egy szerelvény közlekedhet. Ha ennél többre is szükségünk van, vagy két vonalat vagy az út mentén néhol kitérőket (ahol a két szembejövő vonat kikerülheti egymást) kell építenünk. Természetesen, a váltók és állomások környékét jelzőlámpákkal is el kell látnunk, ha a felesleges várakozást és a baleseteket el akarjuk kerülni. Végül a terep egyenetlenségeit alagutakkal, hidakkal kerülhetjük ki. Ekkor tartsuk lenyomva a bal egérgombot, s jelöljük ki a híd vagy alagút teljes hosszát (hosszabb utakat és síneket ugyanígy érdemes építeni). Ha kijelöléskor semmi hibát nem követtünk el, a gomb elengedésekor választhatunk a hídtípusok között, majd az építmény azonnal elkészül. A hajójáratokhoz szintén megállókat (dokk) és hajógyárat (ez is **Depot**) kell építenünk, míg a repülőjáratok létesítése az előbbieknél sokkal egyszerűbb. Elegendő ugyanis két repülőteret felépí-



● **A főbb ipari centrumokat leginkább vasútvonalakkal érdemes összekötni.**

tenünk, s a hangárra rábökve máris válogathatunk a különböző gépek között. Arra viszont vigyázzunk, hogy a gyorsabb gépeknek a biztonságos landoláshoz hosszabb leszállópályára van szükségük. A repülés gyors, de elég drága mulatság, úgyhogy ezzel csak már jól menő vállalkozással érdemes foglalkozni.

ÁLTALÁNOS TIPPEK A TALPON MARADÁSHOZ

Mielőtt bármi drágább dolgot építenénk, érdemes megnézni, hogy mennyibe fog kerülni. Ehhez a szokásos építési módok közben tartsuk lenyomva a SHIFT billentyűt. Ennek hatására a munkák nem kezdődnek meg, de megtudjuk a tervezett költséget.

Ha valamelyik tervünk megvalósításához nincs elegendő pénzünk a bankból (egy halom pénzt ábrázoló gomb) kölcsönt vehetünk fel, s a pénzt ugyanitt fizethetjük vissza.

Minél nagyobb a tartozásunk, annál nagyobb kamatot számítanak fel, így egy idő után minden pénzünket el fogja vinni ezek törlesztése.

Annak érdekében, hogy minél több ügyfelünk legyen, két dolgot tehetünk. Egyrészt állomásaink köré telepítsünk fákat, hiszen az utasok szívesebben várakoznak parkokban. Másrészt a városokban különböző reklámkampányokat indíthatunk el. Ehhez bökjünk rá városházára, s válasszuk ki a pénztárcánknak megfelelő hirdetési módot.

A kormány időnként speciális rakományokat próbál eljuttatni egyik városból a másikba. Ha ezeket a kéréseket elsőként teljesítjük, a helyi kormányzattól egyes útvonalainkra állami támogatást **(Subsidy)** kapunk.

A társaság terjeszkedését egy nagyobb városban érdemes elkezdeni (a lakosok számát a városházára rábökve tudjuk meg). Eleinte csak a városokon belüli közúti személy-, és postaszállítással érdemes foglalkoznunk. A szomszédos városokba ugyanis először meg kell építenünk az országutakat vagy a síneket is. Később persze a hosszabb útvonalak is hasznosak, hiszen minél messzebbre szállítunk, annál nagyobb lesz a bevétel. Az elöregedett járműveket érdemes lecserélni, hiszen ezek karbantartása egyre többe fog kerülni.



AZ ELMARADHATATLAN ÉRTÉKELÉS

Az új program igazából csak céljaiban hasonlít a Railroad Tycoonra. A grafika és az animáció olyan gyönyörű, hogy ilyet még szimulációs programban nem láttam. Az aláfestő zenéket kb. 20 számból válogathatjuk össze, a fontos eseményekre pedig jól eltalált hangeffektusok hívják fel a figyelmet. S ami a legfontosabb, itt nem csak vasutakat, hanem buszokat, teherautókat, hajókat és repülőket is kell üzemeltetnünk, ami még érdekesebbé, nehezebbé teszi az egész játékot. Ha pedig két barát akarja összemérni tudását, csak egy soros kábellel kell összekötniük a két gépet, s máris kezdődhet minden idők legélvezetesebb küzdelme.

Temesvári Tibor



● **Újságkivágások tudósítanak bennünket az örömteli eseményekről.**

576 KByte ÉRTÉKELŐ

TRANSPORT TYCOON KIADJA: MICROPROSE

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

játék után viszont már sokkal több.



Gondolom sok Amiga és PC rajongó van hasonló bőrben, mint én: a fél életét/karját/kisujját/tökfőzelékét odaadná egy valamirevaló platformjátékért, amelyben minden kívánsága teljesülne. Nos, készíthetjük mindannyian a felajánlott ingóságainkat, ugyanis az Aladdin személyében egy hosszan kígyózó sor vezető egyéniségét tisztelhetjük. Olyan nagy neveket szorított maga mögé, mint a Superfrog, vagy a Ruff 'n' Tumble - hogy csak a legnépszerűbbeket említsem.

Aladdin



KICSIT MÁS MINT A TÖBBI

A játék hűen követi a nagysikerű rajzfilm cselekményeit, azon belül pedig a SEGA Megadrive változatot. A vásártér, a sivatag, Jaffar börtöne, a királyi palota, a kincset rejtő barlang, stb (egészen pontosan 13 helyszín, a bónuszpályákkal együtt) mind-mind a film legjellemzőbb jeleneteit idézik. A Disney rajzfilmstúdió animációs kliséit felhasználva a főszereplő illetve valamennyi ellenfelének mozgatása vetekszik a mozi jeleneteiben előforduló animációk kidolgozásával: például lecsúszó nacik, suhintó kardok, unatkozó almazsonglőrködés, a semmiből előálló terülj-terülj asztalka tarkítják a történetet, pontos adatok szerint 1200-nál is több animációs fázisból felépítve! Személy szerint a zenével és a jópofi hanghatásokkal is meg voltam elégedve, bár a CD minőséghez szokott füleknek túl lágynak és csilingelőnek tűnhet a muzsika.



A JÁTÉKMENETRE SEM LEHET PANASZ

Annak ellenére, hogy nem túl bonyolultak a megoldandó puzzle-k, nincsenek piszkosul eldugva a továbbjutás útvonalai, a játék mégis nagyon nehéz. És ez benne a jó! Soha nem lehet megunni, ha pedig netalántán végigvittük volna, akkor állítsuk HARD-ra az erősségi fokozatot. Hamarosan imába foglaljuk a készítők édes anyukáját... A reflexeknek és jó időzítésnek nagyon nagy szerepe van, a taktikázás pedig leginkább az almák, mint hatásos fegyverek megfelelő beosztásából áll. Kutyaütő nehéz például a kőomlásos pályán a továbbjutás, de nem túl bonyolult a sivatagi rész. Érdemes ezeken a pitébb pályákon almát/gyémántot szedni és tartalékolni, mert a dobálódzásra és a plusz életekre avagy az ismételt folytatásra (continue) égető szükségünk lehet egyes szinteken. Allah áldása kísérje utatokat!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALADDIN KIADJA: **VIRGIN**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 8MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

THE LION KING



A nemzetközi animációs filmvilág idén egy másik színes, szélesvásznú családi mozival is gazdagodott, a LION KING-gel, azaz az Oroszlánkirállyal. Előző számunkban már olvashattatok a filmmel kapcsolatban a közelgő szenzációról, s most végre a konzol változatok után PC-re is megérkezett az év másik legszuperebb mozi-adaptációja. Kissé kétkedve fogadtam ugyan a tényt, hogy a VIRGIN az Aladdinnel egyidőben dobja piacra ezt a produkciót is - de valószínű arra spekuláltak, hogy egymás hatását erősítik majd. Úgy érzem, hogy ilyetén számításuknak betonerős alapjai vannak, ugyanis tényleg eldönthetetlen, hogy melyikük a KIRÁLY...

MÁR ALIG VÁROM, HOGY KIRÁLY LEHESSEK!

Mint minden valamirevaló adaptáció, ez is 100%-osan követi az alapjául szolgáló film történéseit, helyszíneit és szereplői is a mozivászonról pottyantak a játékba. Ez szó szerint értendő, hiszen minden mozgás, helyszín, geg és hanghatás a filmet idézi - kidolgozottságával és filmszerűségével is. Mászás, karmolás, oroszlánüvöltés, himbálódzás - mintha moziban ülnénk. Simba a játék folyamán apró kölyökoroszlánból az állatok királyává cseperedik és ennek megfelelően változnak tulajdonságai és képességei is. Egyre erősebb, nagyobbat tud ugrani, komolyabb ellenfelekkel is felveszi a harcot, de ugyanakkor nehezebb és nehézkesebb is lesz. Ennek megfelelően az első pályákon még elefántok farkába kapaszkodva himbálódzik, zsiráfok nyakán csúzdázik, de próbálná ezt meg több mázsás korában... Viszont míg eleinte csak tarajos sülök, apró bogarak az ellenfelei, felcseperedve azonban komolyabb párharcokra is fel kell készülnie: megtermett páviánnal vagy erőszakos és vérszomjas leopárddal hozza össze a sors.

NÉHÁNY SPECIALITÁS

A játékban rátermettségünket 10 pályán kell bizonyítanunk, amelyek a dzsungel sűrűjétől kezdve a vízesésekkel teli színhelyen át egészen a lávafolyamokkal tűzdelt barlangig állandó próbatételek elé állítanak bennünket. A hagyományos vízszintesen/függőlegesen scrollozó pályákon kívül egy igen érdekes és rendkívül jól kidolgozott szint is található a játékban: a kicsiny Simbával egy vágtázó gnúcsorda rohama elől menekülve egy igazi 3D-s akcióban kell részt vennünk. És ez csak egy szerényebb jelenet a játékból, az igazi meglepetés még várat magára...

Zolee







576 KByte ÉRTÉKELŐ

LION KING KIADJA: **VIRGIN**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

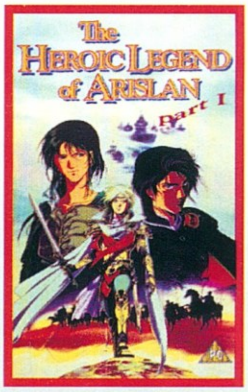
ÖSSZHATÁS **86%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

MANGA MANGA MANGA

AZ 576 KByte SHOP FILMKÍNÁLATÁBÓL

NYAKUNKON A KARÁCSONY ÉS REMÉLEM, HOGY SOKAN FOGTOK ANIME RAJZFILMEKET AJÁNDÉKBA ADNI ÉS KAPNI. FOLYTATNÁM HÁT AZ 576 SHOPBAN KAPHATÓ KAZETTÁK BEMUTATÁSÁT, MEGKÖNNYÍTVE EZZEL A VÁLASZTÁST. HA VALAMELYIK FILMET MINDENÁRON MAGATOKÉNAK AKARJÁTOK TUDNI, IGYEKEZZETEK A VÁSÁRLÁSSAL - A RAJZFILMEK UGYANIS VÉSZES ÜTEMBEN FOGYNAK!



THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN - 1. rész

Ez a MANGA sokak szerint a legszebben rajzolt művek közé tartozik. Témáját tekintve is ritkaság, hiszen arányaiban nézve elég kevés fantasy stílusú rajzfilm kapható. A történet egy hatalmas háborúról szól, amelyben az egyik fél elrabolt királyának fiatal fia a főszereplő. A fiú bátor barátokat és harcosokat toboroz maga köré, közülük az egyik a mesélő.

Fantasy -
korhatár nélkül



THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN - 2. rész

ARISLAN, a fiatal herceg egy LUSITANIA-i üldöző sereggel a nyomában tovább menekül barátaival. A csapat találkozik két régi harcossal, akikkel az ellentámadás és a király megmentésének tervét szövögetik. Egy éjszaka azonban ismét feltűnik az Ezüstmaszk, aki keresztülhúzza számításaikat. Ki ez a misztikus személy és van-e igazság a szavai mögött?

Fantasy -
korhatár nélkül



3X3 EYES - 2. rész

Pai még az előző részben Yakumonak adta titkát - a halhatatlanságot. Yakumo viszont nem akar ebben a kényelmetlen állapotban maradni, ezért tovább keresi az EMBERSÉG SZOBRÁT. Természetesen a gonoszok sem pihennek, emiatt hőseinknek olyan borzalmakkal kell szembenézniük, amelyekkel még rémálmaikban sem találkoztak.

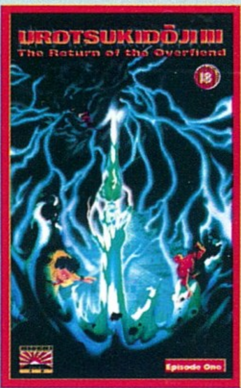
Horror/Kaland -
18 éven felülieknek



GUNBUSTER - 1-2 rész

A KISEKI most is megpróbált hű maradni a film eredeti japán kiadásához, így nem szinkronizálták le angolra az anyagot. Az angol szöveget digitális feliratozással olvashatjuk, amely talán még jobban segíti az érthetőséget és nem rontja le a betétdalok hangulatát. A film első része egy fiatal lányról szól, aki apjához méltó híres vadászpilóta akar lenni. A második epizódban Kazuminak (Noriko barátjának) helyt kell állnia egy versenyben, később meg kell vizsgálnia egy idegen űrhajót...

Sci-Fi - Korhatár nélkül



UROTSUKIDOJI 3 - Első epizód

Érdekes, hogy az UROTSUKIDOJI sorozat első két részét még a MANGA adta ki, a harmadikat viszont a KISEKI, mégpedig több epizódra bontva. Jelenleg ez a sorozat számít az abszolút No.1-nak a világon. A főszereplő a jól ismert Amano, aki a hatalmas Chojint keresi. Amano Tokyoba megy, ahol egy Ceasar nevű őrült uralkodik. Caesar nappal kegyetlen gyilkos, éjjel pedig féktelen orgiákat rendez.

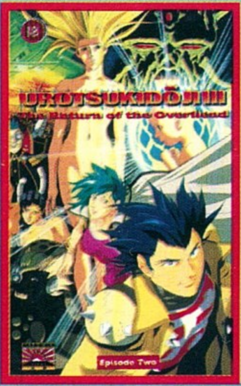
Szex/Akció -
18 éven felülieknek



GUNBUSTER - 3-4 rész

A háború tovább folytatódik az idegen szörnyek ellen. A középpontban még mindig az a lány áll, akinek édesapja a Galaxis legjobb vadászpilótája volt. Hősünk nagy nehezen ugyan bekerül az Earth Space Force kötelékébe, de gondjai ezzel csak tovább szaporodnak. Miközben a két flotta összecsapni készül, Noriko beleszeret egy pilótatársába, akivel a harcok okozta helyzetek miatt igen viharosan alakul a kapcsolata. A negyedik részben Noriko parancsnoksága alá kerül az ESF legjobb fegyverzete, a GUNBUSTER.

Sci-fi - Korhatár nélkül



UROTSUKIDOJI 3 - Második epizód

Amano és Munchausen azon munkálkodik, hogy végre megtalálják KYO-O-t, aki Caesar kezében van. Caesar közben feléleszti Alectort és szex-rabszolgát csinál belőle. Úgy látszik, hogy senki sem állhat Caesar gonoszságainak útjába - de mi az a sötét dolog, amely a gonosz vára körül ólálkodik?

Szex/Akció-
18 éven felülieknek



3X3 EYES - 1 rész

Tokyo utcáin vagyunk. Yakumo, a vagány srác megismerkedik egy furcsa lánnyal, Pai-jal. Rövidesen kiderül, hogy Pai egy olyan ősi nép tagja, akik ismerik a halhatatlanság titkát. Pai immáron 300 éves normális ember akar lenni - ehhez azonban meg kell keresniük egy misztikus szobrot. Ezzel azonban magukra haragítják a földöntúli szörnyek haragját!

Horror/Kaland -
18 éven felülieknek



UROTSUKIDOJI 3 - Harmadik epizód

Amano ismét "jól jár", hiszen meg kell küzdenie a sötétség teremtményével. Közben Caesar Titán nukleáris rakétákat lő ki Osakára. Munchausen sem tétlenkedik és a sötét lényt hatalmas madárrá változtatja és Osakába irányítja. Amano lassan megérti Caesar tervét és segítséget hív - a megoldás azonban nem ilyen egyszerű. Az epizód alcíme - THE FALL OF CAESAR'S PALACE - azonban sokmindent elárul!

Szex/Akció -
18 éven felülieknek



SEGA

S.O.S.

MEGADRIVE & CD

A MegaDrive rajongók istápolását is hanyagoltam az utóbbi időben, ezért gyűjtöttem egy halom kódot a részükre. Igyekeztem olyan játékokat választani, melyek tényleg igénylik a segítséget és az újabbak közül valók - ezzel remélem ismét bebizonyítottam, hogy az 576 KByte konzol rovatának nincsen párja!

MORTAL KOMBAT 2

Horváth Ferenc budapesti olvasónk adtan nekem a következő szuper kódot. Persze itt sem ez az egyetlen csalás, de az **ACCLAIM** cégnek egyelőre nem akaródzik kiadni a kezéből a segítségeket. Tehát a kezdőképernyőn lépjetek be az **OPTIONS** menübe és álljatok rá a **DONE!** feliratra és nyomjátok be a következő kódot: **BAL, LE, BAL, JOBB, LE, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB** - ekkor megjelenik a **TEST MODES** opció. Itt be lehet állítani az örök energiát, az együtéses győzelmet, a kezdő karaktert és a kezdő helyszínt. Lehet kérni **FATALTY, BABALITY és FRIENDSHIP** bemutatót és még egy pár dolgot. De a legizgalmasabb az **OOOH, NASTY** opció kipipálása után történik: tehát pipáljunk, aztán állítsuk be kezdőhelyszínnek a fegyverszobát. Válasszuk ki Raident és verjük meg az ellenfelet csak kis rúgásokkal, majd a **FINISH HIM** megjelenésekor nyomjuk be a: **HÁTRA, HÁTRA, HÁTRA, VÉDEKEZÉS** kombinációt. Így egy új kivégzést láthatunk. Sajnos a többi szereplő **NASTY**-jét még nem tudjuk...

STREETS OF RAGE 3

Ezt a kódcsokrétát többek között Bukli Gábor barátomnak küldöm.

- Ha 9 élettel akarsz kezdeni, az **OPTIONS** képernyőben állj rá az életek számára, majd a kettes irányítóval nyomd be a: **FEL+A+B+C**-t egyszerre. Ezután az 1-es controllerrel be tudod állítani a 9 életet.

- Ha **ROO**-val, a kenguruval akarsz játszani, a kezdőképernyőn nyomj **FEL+B**-t egyszerre és miközben ezeket benntartod, nyomj **START**-ot. Így a szereplők között megjelenik **ROO**.

- Ugyanazt a szereplőt választhatja mind a két játékos, ha ráállsz a **2 PLAYER** feliratra és megnyomod a **LE+C** kombinációt (egy csilingelést kell hallanod).

- A pályaválasztáshoz a választó képernyőn tartsd benyomva a B gombot és a **FEL** irányt és így állj rá az **OPTIONS** pontra. Nyomj **START**-ot és egy csilingelést kell hallanod. Ezután a menübe belépve megjelenik a **STAGE SELECT** lehetőség.

-Végül, Gabikám, még egy trükk: ha játszani akarsz az első pálya főellenfelével, **SHIVA**-val, verd meg és tartsd benyomva a **B** gombot a következő pálya kezdetéig. Ezután ha megölnek, a választható karakterek között megtalálod őt is.

TOEJAM AND EARL

A 15. pálya kódja: **F!!NEHNWOQ73**

JURASSIC PARK MEGA CD

Klassz kis mozit láthattok, ha megszerzitek a fehér kulcs-kártyát és a nagy követ. Ezekkel el kell menni a **VISITOR'S CENTER**-be és a kártyával kinyitni az ajtót. Ezután tegyétek a nagy követ a computer tetejére...

SPIDERMAN VS KINGPIN MEGA CD

A 9. pálya kódja: **PENCIL6**

ALADDIN

Az OPTIONS képernyőben nyomjátok be az: **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B** kombinációt a cheat képernyő előhívásához.

DRAGON'S REVENGE

Az utolsó kód: **HV5395S**

REBEL ASSAULT MEGA CD

A pályák kódjai sorrendben, **NORMAL** nehézségi fokban: **BOTHAN, HERGLIC, LEENI, THRAWN, LWYLL, MAZZIC, JULPA, MORRT, MUFTAK, RASKAR, JHOFF, ITHOR, UMWAK, ORLOK, NKLLON.**

JAMMIT BASKETBALL

Az utolsó ellenfél kódja: **PHLSRGR**

THE JUNGLE BOOK

- Állítsátok meg bárhol a játékot a **START** gombbal. Nyomjátok be a: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A** kódot és máris átléptetek a következő pályára.

- Ha plusz időt akartok szerezni, megint csak pauzáljatok, a kód: **A, B, B, A, A, B, B, A.**

- Az energia újratöltéséhez pauzáljatok, majd nyomjátok be a következőket: **FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B.**

BRUTAL MEGA CD

Ezzel a kóddal kikérhetitek a Karate Croc nevű szereplőt: a címképernyőn nyomjátok be a: **FEL, LE, A, B, C, C, B, A, LE, FEL** kódot. Ezek után a fekete öves mester is választható.

SONIC SPINBALL

Ezt a segítséget annak a srácnak írtam, aki megnyerte az 576 Sonic Spinball Kihívását. Tehát lépj be az **OPTIONS** menübe és az 1-es irányítóval nyomd be: **A, LE, B, LE, C, LE, A, B, FEL, A, C, FEL, B, C, FEL** - ezután egy hangot kell hallanod. Lépj vissza a címképernyőre és az **A+START, B+START, C+START** kombinációkkal választhatsz pályát.

ZERO TOLERANCE

A kódokat Bukli Gábor küldi nektek (figyeljetek a kis és nagy jelekre):

Bridge: **QzL8vtKv?**
Green House: **LHq*uvLFx**
High Rise: **GPrUsxxx7**

BEAUTY & BEAST: ROAR OF THE BEAST

Menjetek a második címképernyőre és nyomjátok be a: **FEL, JOBB, A, B, A, LE, BAL, A, LE, B, FEL, B, B, A** kódot.

PETE SAMPRAS TENNIS

A **PLAYPETE** kód beírása után Sampras úrral küzdhettek a World Tour utolsó mérkőzésében.

Vajon mivel lett kitöltve ez a 24 megás cartridge?

Kivételesen nem voltam annyira bezsongva, amikor megérkezett a **STREETS OF RAGE 3**, hiszen az egyik **ECTS**-en már végigjátszottam. Akkor azonban elég naiv fejjel az EASY módban küzdöttem, így a játék nem mutatta meg a megnyerést. Nekiültem tehát újra és azt tapasztaltam, hogy a cég apróbb változtatásokat eszközölt: már az EASY módot is sokkal nehezebbre állította, így a **STREETS OF RAGE 3** a sorozat legnehezebben végigvihető epizódjává vált. Sőt, hogyha az EASY módot csináljátok végig, csak 5 pályát ad be a program. Még szerencse, hogy nektek csak oda kell lapoznotok az **S.O.S.** rovathoz és máris egy csomó kód könnyíti meg a munkátokat.

KÓDŐRÜLET

A SOR sorozat eddig is bővelkedett a különböző kódokban, de most a készítők igencsak kitettek magukért! Már alapból a 4 ismert szereplő választható, de a titkos csalások segítségével még plusz kettő (nem írtam bele az S.O.S. rovatba, de Roo, a kenguru is lekérhető menet közben, ugyanazzal a módszerrel, mint Shiva. Persze nem őt kell megverni, inkább a bohócra koncentráljunk!). Ezzel annyira változatos lett a játék, hogy jópár alkalommal végig lehet vinni, mindig más lesz az akció. A karakterek tulajdonságai nagyban különböznek és a program játék közben tényleg érzékelteti ezeket. Mindenki kiválaszthatja, hogy egy gyorsabb/gyengébb vagy egy lassabb/erősebb szereplővel akar-e lenni, de a küzdési stílust is ezután kell alakítani. Nagyon jó kombináció például két játékos esetében a Skate/Blaze páros, hiszen Skate jó gyorsan bunyózik, Blaze pedig profi módon dobálja el (vagy a lyukakba, vagy egymáshoz) az ellenfeleket. A karakterek képességait legjobban a **BATTLE** opcióval tesztelhetjük, hiszen itt egymás ellen tudunk verekedni egy kiválasztott háttér előtt.

STREETS OF RAGE 3

Ez a sorozat eddigi legtökéletesebb darabja!

HARD DAY'S NIGHT

A 7 (nem én hibáztam el, de ezt az utolsó pályát már nem lehet lekérni) pálya több helyszínre bomlik és elképedve tapasztaltam, hogy egész érdekes feladatokat is kitaláltak nekünk. A 6. pályán például szobákba kell bemenni és ott adott számú ellenfelet elverni, computereket szétbombázni és ide-oda liftezni - egész felüdítő dolog a sok balról-jobbra mendegélés után. Aztán beszélhetnék a "munkagépes" részről is, ahol egy tolólapátos zetor üldöz végig minket a pályán, jópár életet elvéve. Legalább egy hétbe telt, amíg Gabi barátom rájött a titokra: a közeledő zetort püfölni kell, és amikor visszahátrál, akkor lehet szétverni az útban levő falakat. Lényegében minden nehéz résznek megvan a titka, csak rá kell jönni! Ha valamilyen fegyverként használható tárgyat veszünk fel, akkor egy csík mutatja, hogy meddig használhatjuk - sajnos általában elég rövid ideig. Ne felejtsétek el, hogy a tárgyakat - főleg a késeket - el is lehet dobni! Gondolom világosan látszik, hogy a játék rendkívül változatos, de mint mondottam elképesztően nehéz. Mi a haverommal mindig ketten szoktuk végiggyalázni a játékokat, de ezesetben elég nehezen tudtunk csak eljutni a megnyerésig. Még egy dolgot megemlítenék, amit azonban még én sem próbáltam ki: ha egy elég magas ponthatárt (40.000) elérünk úgy, hogy nem veszítünk életet, egy csillagot kapunk. Három ilyen csillag összegyűjtése esetén a szupertámadás használatakor ellenfeleink megszégyenülten elszaladnak a helyszínről!

MAJDNEM STREET 2!

No jó, ez egy kicsit túlzás volt, de tényleg nagyon sokféle mozgást lehet csinálni a játékban. Ha 3 gombos joysticket használtok, valamivel körülményesebb előhozni őket, ezért inkább a 6 gombosat ajánlom. Ilyenkor a normál és extra támadásokon kívül még két mozdulat produkálható egy gomb megnyomására és ott vannak a különböző dobások és kombinációik is. Természetesen ezek is szereplőnként változnak, ajánlom kipróbálásra Root a kengurut és Shivát az első főellenséget!

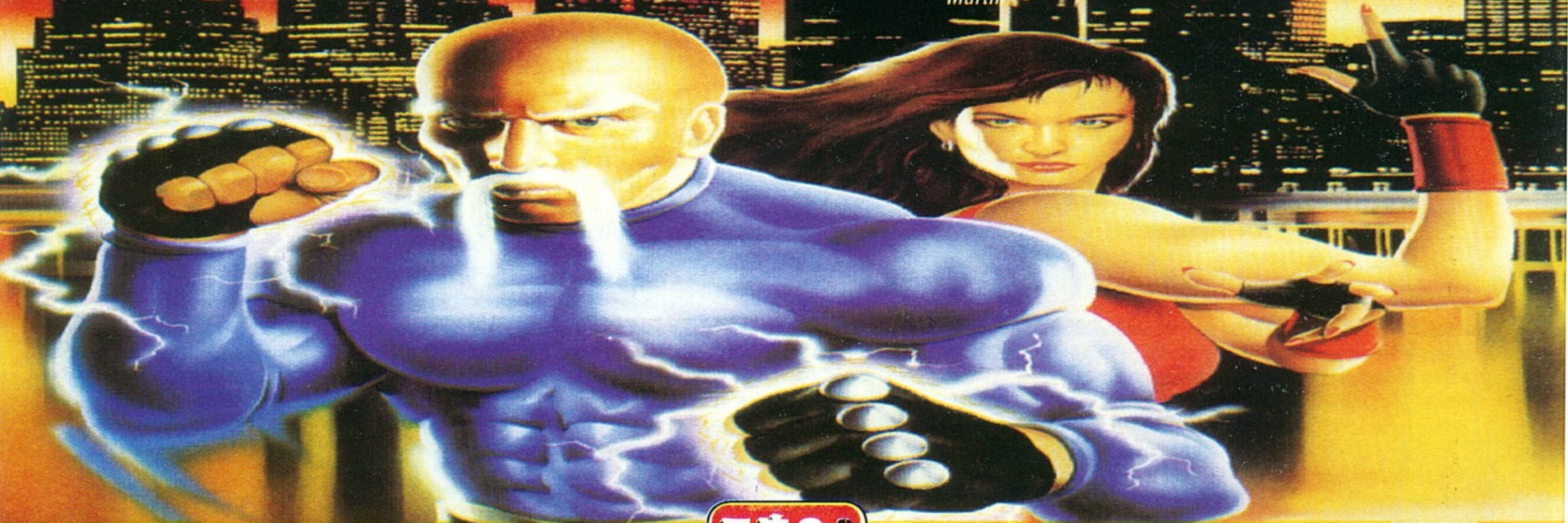
SEGA 6

VÉGE?

A feladat adott - derítsétek ki TI is, hogy ki áll a városban történt események mögött! A játék grafikája maradt a megszokott szinten, persze apróbb javításokkal és változtatásokkal. Megmondom őszintén, hogy fogalmam sincs, 3 rész után a jövőben még mit lehet kihozni ebből a sorozatból - de a megnyerés azért utal valamire...

Martin





HA EGYSZER RÁHANGOLÓDSZ, NEHEZEN TUDOD ABBAHAGYNI A BALLZ-T!

SEGA

Ballz 3D – THE BATTLE OF THE BALLS



Yoko a levegőből érkezik - C+FEL,FEL



Fejjel a falnak Turboval - ELőRE,ELőRE,A

EXTRAVAGÁNS JÁTÉK - EXTRAVAGÁNS JÁTÉKOSOKNAK!

Mindig vannak olyan számítógépes és konzol játékok, olyan játéktermi gépek, amelyek annyira eredetiek, hogy elindítanak egy stílust. A SEGA Virtua Fighterse például ilyen úttörő volt, hiszen ez az első 3 dimenzióban folyó verekedős játék. Sosem gondoltam volna, hogy pont a kis MegaDrive-ra fog kijönni egy teljesen hasonló stílusú program. De semmi kétség, itt a Ballz, amely legalább olyan jól szuperál, mint a ?millió forintba kerülő játéktermi nagytestvére.

MÁR MEGINT AZOK A GÖMBÖK

Úgy látszik, valamiféle "gömb"-őrület ütötte fel a fejét nyugaton, hiszen egyre-másra jelennek meg a mindenféle torzított gömbalakokból felépülő főszereplőket felvonultató játékok. Ilyen a PC-s Ecstatica, ilyen lesz a Little Big Adventure és ilyen a MegaDrive-os Ballz. Ebben a játékban ugyanúgy kell küzdeni, mint bármelyik verekedős programban, azzal a különbséggel, hogy itt 3 dimenzióban folyik a küzdelem és a kamera folyamatosan mozog. Úgy képzeljétek el, mintha az operatőr a küzdőfelekkel együtt körbe-körbe rohangálna az arénában, hogy minél jobb képet tudjon közvetíteni. Ne tévesszen meg titeket az ártalmatlan külső, ami a gömbgrafikából következik - a Ballzban véres küzdelem folyik a fekete öv megszerzéséért, amely után a könyörtelen Jester vár rátok.

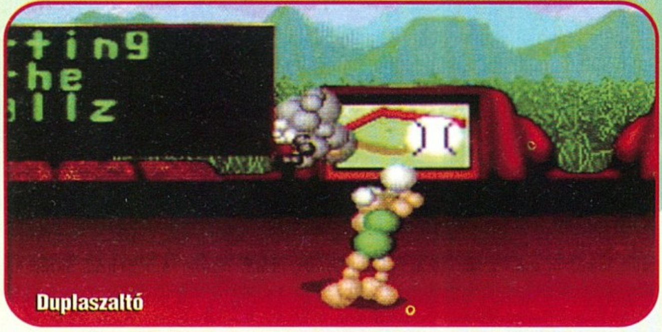

"Szíjjel rúglak egyszer..."

ELKÉPESZTŐ LEHETŐSÉGEK!

A bunyó időre megy - ha a 99 másodperc alatt nem születik meg a győztes, Jester "kihúzza a játékosokból a dugót": ilyenkor mindketten elveszítenek egy csomó energiát és aki talpon marad, az a győztes. Választható harcosaink - összesen 8-an vannak - ütni, rúgni és ugrani tudnak. A különböző irány és gomb kombinációkkal 3 féle rúgás (le, előre, hátra + A vagy B) és 3 féle ütés hozható elő. Variálható az ugrás magassága, karakterenként változik az ugrásképesség és még a levegőben is korrigálhatjuk helyzetünket. Természetesen védekezni is tudunk, 4 féle módon - ezek közül az egyik akkor alkalmazandó, amikor a földön fekszünk, arréb tudunk hemperedni! Vannak testközeli támadások is, sőt meg is ragadhatjuk az ellenfelet, hogy egy kemény mozgást indítsunk belőle!

Ami érdekesebb, az a figurák speciális mozgása, amelyből tucatnyi létezik, de a gépkönyvben fele sincs leírva. Léteznek titkos átalakulások is, melyekkel egy másik karakter alakját vehetjük fel. Ilyenkor a menet végéig az új állapotban maradunk, kivéve ha nem adunk be egy újabb átalakító kombinációt. Lehet a levegőben is védekezni, könyörögnetünk kegyelemért az energiafeltöltés céljából és cukkolhatjuk is az ellenfelet. Sőt, hiszitek vagy nem, még **KIVÉGZÉSEKET** is lehet csinálni - no jó, ezt elárulom: amikor az ellenfélnek már csak egy egység energiája van, nyomjátok kétszer FEL az irányítót (minden emberrel így kell csinálni). Vannak különleges Robbanó és Ciklon támadások is, amelyek még akkor is megsebesítik az ellenfelet, ha az védekezik. A normál karaktereken kívül meg kell küzdeni néhány főnökkel is, de ellenük jónéhány mozgás nem alkalmazható. Az animáció egyébként sem pite, de amit ezek a főnökök művelnek (főleg a skorpió), az valami elképesztő. Amint látjátok a Ballz egyedülállóan gazdag a különböző mozgások és lehetőségek terén - ha összeszámoljátok a felsoroltakat, egyetlen hasonló stílusú játék sem versenyezhet vele (még a **MORTAL** vagy a **STREET 2** sem)!




Duplaszaltó

INSTANT REPLAY

A Ballzban tökéletesen megtervezett **VISSZAJÁTSZÁSI** funkciót találhattok. A győztes meccsek után újra megnézhetitek az utolsó menetet, ilyenkor az irányító játssza a video kezelőgombjainak szerepét. Az irányító-kereszt mozgatja a kamerát, az A/B gombokkal közelíteni/távolodni lehet, a C billetyűvel pedig a "lassítás" funkció kapcsolható.

A Ballz grafikája eléggé sajátságos. A **3D** térbeli mozgást meg kell ugyan szokni, de aki bírja a Virtua Fighterst, az ezt is szúrni fogja. A háttérben hatalmas video kivetítő ontja a baromságokat, mind képben és szövegben. Összeségében a játékot extra kivitelűnek találom minden téren, de leginkább a változatos lehetőségek miatt. A digitalizált dumák és hanghatások nagyon jó minőségűek. Vétek kihagyni!



Divine kecses ütései


Győzeleeeeem!

Martin

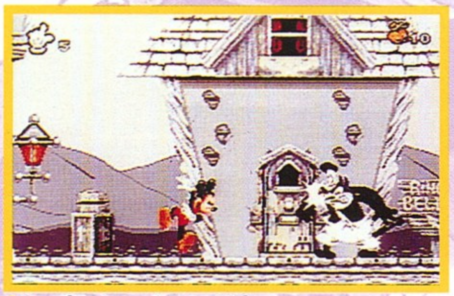
A JÁTÉK GRAFIKÁJA EGYSZERŰEN FELÜLMÚLHATATLAN!

MICKEY MANIA

SEGA

A SONY IMAGESOFT mindig is híres volt a minőségi játékairól. A nemrégiben megjelent MICKEY MANIA-val a világ leghíresebb rajzfilmhőse előtt akartak tisztelegni, akinek most volt a 65. születésnapja (a bemutatott MegaDrive változaton kívül SNES és MEGA CD verziók is kaphatók). Ebből az alkalomból egy olyan játékot jelentettek meg, amely Miki Egér legrégebbi kalandjait öleli fel. Ez az időszak az első, 1928-as fekete-fehér némafilmtől a legutóbbi 1990-es filmig tart. Nagyon érdekes így a játék, hiszen az a korosztály, akinek a Mickey Maniat szánták, eddig még nem láthatta a játékban felvonultattott rajzfilmek nagy részét.

MIKI EGÉR 65 ÉVES - ÜNNEPELJÜNK MÉLTÓ MÓDON!



● Itt még minden fekete-fehér...



● A három dimenziós mozgatás szokatlanul jól néz ki!



● Szinte már rajzfilm minőségű a grafika.

PETE, AZ ÖRÖK GONOSZ

A történet a születésnapi ünnepségen kezdődik, ahol Plútó kutya átadja Mikinek a rajzfilmvilág ajándékát, egy mágikus ecsetet. A gonosz Pete azonban kikapja hősünk kezéből az ajándékát és beleugrik a vetítővászonba, ahol az ecsetnek köszönhetően egy bejárat nyílik - Mikinek csak annyi ideje marad, hogy utánavesse magát! Ezután már peregnek is a filmvásznon az események...

Steamboat Willie - 1928

Az első pályán még fekete-fehér háttér előtt kell végigmennünk. Nagyon klassz húzás, hogy több helyre be lehet menni és beavatkozni a film menetébe...

The Mad Doctor - 1933

A második filmben Plútót kel megmentenünk, akit az őrült Doki rabolt el. A későbbi részekben már csilléket is meg kell lovagolni, félelmetes sebességgel...

Moose Hunters - 1937

A harmadik epizód teljesen új távlatokat nyit meg, hiszen itt egy megvadult rénszarvas elől kell menekülni, gyönyörű 3 dimenziós nézetben...

Lonesome Ghost - 1937

A hírhedt szellemek voltak Miki, Donald és Goofy legkellemetlenebb ellenfelei. Ebben a részben egy félelmetes kastélyt kell megtisztítani tőlük...

Mickey and the Beanstalk - 1947

Ki ne ismerné az Égigérő Paszuly történetét! Miki ezen a pályán óriás növények és rovarok között keresi a kijáratot...

The Prince and the Pauper - 1990

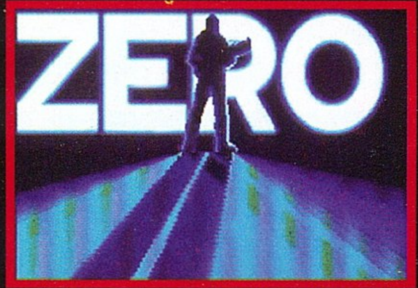
Miki már majdnem visszajutott a saját korába - éppen csak egy hajszál hiányzik. Pete azonban ott van a pálya végén és sokkal dühösebb, mint az elmúlt 65 év alatt összesen volt...

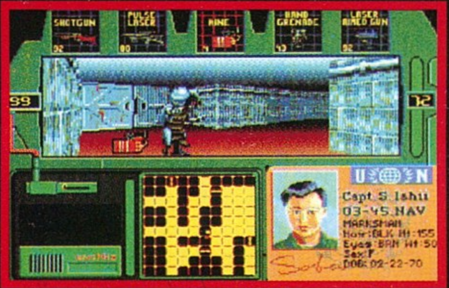
A játék grafikája minden szemszögből nézve tökéletes, 100%, elképesztő. A MegaDrive történelem egyik legszebb játékát tisztelhetjük benne - és ezt most minden elfogultság nélkül állítom!

ZERO TOLERANCE

SEGA MEGADRIVE

„A SHOTGUN TORKOLATTÜZE BEVILÁGÍTOTTA A FOLYOSÓT"







Igen furcsa érzés kerített hatalmába, amikor elkezdtem játszogatni az ACCOLADE legújabb 3 dimenziós Doom klónjával, a ZERO TOLERANCE-szal. Valami olyat éreztem, amikor az ember beleül az első autójába - tudja, hogy az övé és azt csinál vele, amit akar. Persze, vannak szebb és jobb autók is, node ez is AUTÓ és ez a lényeg. Ugyanez a helyzet itt is. Lehet, hogy a Doom grafikája szebb, lehet, hogy gyorsabb és az is lehet, hogy a Zero Tolerance jóval elmarad a PC-s Doom mögött - de lényegében ugyanaz a két játék, ennél fogva a ZT is eléri a célját és hasonló élmény ben részesíti a MegaDrive tulajdonost, mintha csak egy párszázezer forintos PC-je lenne.

IDEGENEK MINDEN MENNYISÉGBEN

A ZT alaptörténete körülbelül megegyezik a Dooméval, de itt valamivel kisebb méretű világvége megoldása vár ránk. Az idegen lények és mutánsok nem egy egész bolygót foglaltak el, csak egy épületet. Ennek emeleteit kell bejárni és egytől-egyig megtisztítani az ellenfelektől. Ekkor a képernyőn megjelenik a SECURED jelzés és már mehetünk is lejjebb a "pokolba". A házban ugyanis nem felfelé, hanem lefelé kell liftezgetnünk.

KILL'EM ALL

Bolyongásunk során többféle fegyvert és tárgyat is felvehetünk, melyek közül egyszerre 5 lehet nálunk. Vannak hasznos és igénytelen cuccok is, sőt olyanok is, amelyeket csak a megfelelő időben kell alkalmazni - ilyen például a tűzoltó készülék. A kép bal oldalán van az "idegenszámláló" - addig ne hagyjuk el a szintet, amíg ez 0-ra nem csökken. Bizonyos időközönként főellenfelekkel is meg kell küzdeni, de egyébként csak a vadászatra kell koncentrálni. Ha egy nagyobb részt teljesítettünk, kódszót kapunk a géptől, amellyel később folytathatjuk a játékot. A pozitív lehetőségek között említeném meg, hogy tudunk ugrani, kúszni és oldalazni is, ezekkel a lehetőségekkel többszörösére nő a program "átélési faktora".

AND JUSTICE FOR ALL

A játékról eddig egyértelműen csak pozitív kritikát hallottam. A Doom által kínált lehetőségekből mindent átvettek, amit csak a MegaDrive-on meg lehetett valósítani.

Martin

ZERO TOLERANCE = DOOM KICSIBEN

AZ 576 KByte SHOP

K A R Á C S O N Y I

Tudom, ilyenkor karácsony táján elég nehéz helyzetben vannak a szülők és ti is, hogy milyen kazetta kerüljön a fa alá. Sajnos nem elég elbattyogni az 576 Shopba, hiszen az ott fellelhető zsillió játék közül pár perc alatt szinte lehetetlen kiválasztani a legjobban tetszőt - amely aztán hosszú távon örömet okoz a használójának. Ezért most olyan játékokat válogattam össze, melyek mindenképpen a jobb falatok közé tartoznak.

B L A C K T H O R N E



A novemberi számban már írtam pár sort a BLACKTHORNE című játék PC-s verziójáról. A program azonban annyira szuper, hogy az SNES tulajdonosoknak is érdemes kipróbálni - leginkább azoknak, akik kedvelik a logikai feladatokban bővelkedő mászkálós/gyűjtögetős stílust. A BLACKTHORNE-ban 4 helyszínt kell felfedezni, melyek összesen 17 pályára bontják a játékot. A pályák általában többrészes, bonyolult labirintusok, amelyekben szerencsére egy kivezető út létezik, így elég nehéz eltévedni. A logikai feladatok lézerkapuk nyitásából, hídkirakó kártyák gyűjtéséből állnak és persze egy csomó ellenféllel is meg kell küzdeni. A felhasználható tárgyak száma nem túl nagy, így nem kell nyakatekert dolgokra számítani - a logikai és ügyességi feladatok egészséges arányban oszlanak meg. Nagyon pozitív a főszereplő mozgása, hiszen az ős Impossible Mission karakterének vonásait lehet felfedezni rajta, ugyanakkor animációja a Flashbackben látott vektoros megoldás utánzata.



A fel/le mászásokhoz igényes animáció társul, leguggolhatunk, bukfencezhetünk és meg futhatunk is. Minimális a játékban a "hirtelen meglepetések" száma, így elég ritmusosan lehet haladni. A pályákon több szereplővel tudunk beszélgetni, ők általában hasznos tárgyakkal és információkkal látnak el minket. A grafika nagyon szép, minden csicsás díszítés nélküli oldalnézetben játszhatunk.

KID KLOWN IN CRAZY CHASE



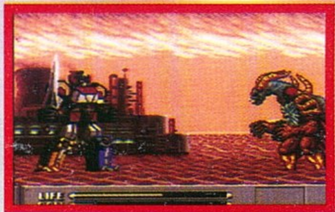
Ez a játék leginkább a fiatalabb korosztálynak készült és például lányoknak is ideális szórakozást nyújt. Ezt azért emeltem ki, mert sok szülő szokott olyan játékot keresni, amelyben lehetőleg nem kell verekedni - magyarul ügyességi stílusút. A főszereplő egy cuki kis bohóc, akivel semmi más feladatunk sincs, mint egy gyönyörű grafikájú 3 dimenziós pályán végigszaladni - a szó szoros értelmében. A pályákat - erdő, városi utca, kastély, tűzhányó - úgy kell elképzeni, mint egy hosszú lejtőt, amelyen bohócunk lefelé szalad. Út közben számtalan akadályt kell átugrani vagy kikerülni, melyek vagy tereptárgyak, vagy egy gonosz bohóc állítja fel őket. Ha valamibe belegyalogolunk, emberünk valami mókás dolgot csinál: a víztócsa után megrázza magát, a nadrágja beleakad a bokorba, vadul csodálkozik. Lényegében semmi erőszak nincs a programban, amit sok szülő fontosnak tart. Az akadályokon kívül az idő is ellenünk dolgozik egy bomba hosszú gyújtózsinórja személyében, ezáltal a CRAZY CHASE, mint versenyjáték is tökéletesen megállja a helyét. A pályák végén főellenfelek vannak, futás közben bonus dolgok szerezhetők, sőt még bonus játékokba is bejuthatunk - s mint említettem, mindez rendkívül igényes grafikával van körítve. Szerintem a CRAZY CHASE ideális játék egy olyan családban, ahol esetleg több gyermek is van.



POWER RANGERS



A MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS című TV sorozat jelenleg szélvészként söpör végig Amerikán és immáron Európán is a műholdas csatornák segítségével. Várható volt tehát, hogy a szereplőkről játék is készül, mégpedig a közkedvelt bunyós stílusban. Kezdéskor mind az 5 Ranger közül választhatunk, akikkel különböző pályákon kell végigküzdeni magunkat. Kezdetben a szereplők "normál" utcai ruhájukat viselik, de ha eljutunk a pálya végére, átalakulnak Rangerré. Ez után már ebben az alakban bunyózhatunk. A két mód között lényeges különbségek vannak, hiszen a Ranger teljesen más mozgásokat és támadásokat tud produkálni. Ha eljutunk a 6. szintig, átülünk az 5 főszereplő által irányított óriásrobotba és így kell megverekedni Rita Repulsa valamelyik berencével. Ugyanez a helyzet a 7. pályával is.



S P A C E A C E



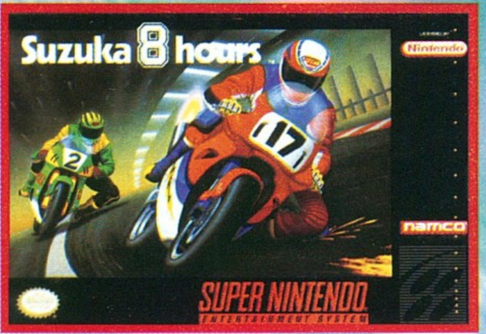
Bizonyára sokan emlékeztek még azokra az időkre, amikor a KLUB-ban tömegek álltak körül egy Amigát, amelyen a SPACE ACE című játék futott. Igaz, hogy túl sok akciózást nem igényelt a program, néha ide-oda kellett rántani a joystickot. Az EMPIRE cég most, 1994 végén kiadta a SUPER NINTENDO verziót, amelyet 100%-osan mi irányítunk. A főhős, Dexter maga is áldozata lett a gonosz Borf Infanto Ray fegyverének, így gyermek alakban kezdjük a játékot. A feladat mindig az, hogy a megfelelő irányba futással/ugrással elkerüljük a ránk leselkedő csapdákat és lelőjük, amit le kell lőni (bocs, de jobb meghatározást nem találtam). De a régi megoldástól eltérő-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AJÁNLATA

en itt egyfolytában irányítjatjuk a figurát. A pálya automatikusan scrolloz, az ellenfelek pedig előre meghatározott útvonalon mozognak. Példának okáért az első pályán Borf ide-oda repkedve lődöz a pályán. Nekünk csak el kell szaladnunk a lézer elől. Ezután elindul a pálya, ekkor át kell ugrani néhány szakadékot. Utána már lőni is tudunk, ekkor le kell szedni néhány robotot. Szóval egy tisztán ügyességi játékról van szó, amely arra épül, hogy a feladatok memorizálásával egy idő után hiba nélkül is átjuthassunk a pályákon. A grafika rajzfilm stílusú és elég sok MODE 7 trükköt vonultat fel (tudjátok, a MODE 7 jelenti az SNES 3 dimenziós mozgató képességét).



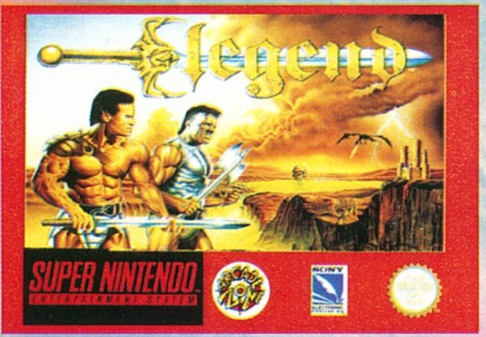
SUZUKA 8 HOURS



A Mario Kart által elindított 3 dimenziós verseny-stílusnak újabb követője akadt. A NAMCO elkészítette játéktermi gépének, a SUZUKA 8 HOURS című motorversenynek az SNES változatát. A játékot egy vagy egyszerre két személy is játszhatja, s amint látjátok, eléggé barátságos grafikai megjelenítés mellett. A pálya nagyon jól mozog, a motorosok elég nagy méretűek és az irányítás is kellemes. Az egyszerű futamokon kívül egy játékos esetén egy teljes szezont is végigfuthatunk, melynek állomásait kódszavak segítségével el is tárolhatjuk. A versenyek előtt 6 motor és 5 különböző pálya közül választhatunk.



LEGEND



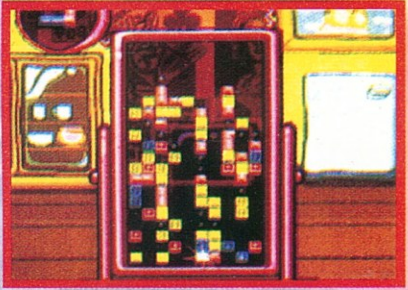
A SONY az utóbbi időben szinte kizárólag csúcs grafikájú játékokkal árasztotta el a konzol piacot, ezek közé tartozik a LEGEND is. Megmondom őszintén, hogy túl sok újdonságot nem tudok mondani a LEGEND-ről, hiszen egy az egyben a SEGA Golden Axe sorozatának az utánzata. Persze a grafikát az SNES tudásához igazították, így a szereplők is nagyméretűek (pontosabban azt a tipikus "jóllakott" hatást keltik), a főellenfelek pedig ha lehet még nagyobbak, mint eddig bármely hasonló játékban (mondjuk a GA nekem még mindig jobban tetszett). A feladat kizárólag az ellenfelek minél eredményesebb pusztítására irányul, így a programot azoknak ajánlom, akik a hasonló stílusú CAPCOM stuffokat - King of Dragons, Knights of the Round - is kedvelték. A LEGEND-ben ugyanúgy lehet varázsolni, mint a GA-ben, minél több az összegyűjtött varázsital, annál nagyobb lesz az attrakció. A TURBO opció szerencsés húzás a cég részéről, mert enélkül az akció állati lassú. Természetesen egyszerre ketten is lehet küzdeni, így aztán tényleg szórakoztató a játék - pozitív, pozitív!



TETRIS 2



Csak egy pár szót írnék erről a játékról, hiszen az elődjét szerintem mindenki ismeri. A második részben a színek játszák a főszerepet, így a TETRIS 2 leginkább a SEGA által kitalált COLUMNS-ra hasonlít. Persze egyáltalán nem beszélhetünk lopásról, hiszen ha azt nézzük, a COLUMNS volt a Tetris koppintása! Szóval a lényeg, hogy három vagy több követ egymás mellé tegyünk - tudjátok, vízszintesen, függőlegesen, átlósan - így azok eltűnnek. Vannak nehezítések, néhány furcsán viselkedő extra kő és lehet egyszerre ketten is játszani. A továbbiakban rátok bízom a felfedezés örömét! Ja, még egy szót: a TETRIS 2 IDEÁLIS játék a SZÜLŐKNEK, az idősebb játékosoknak és azoknak, akik a logikai stílus mellett kötelezték el magukat. Végül is egy ilyen programot SOHA nem lehet megunni!



BONKERS



Végül ismét a fiatalabbaknak ajánlanék egy játékot, amely a legújabb DISNEY sztár, BONKERS D. BOBCAT főszereplésével készült. A BONKERS stílusát tekintve akció program, csodás grafikával, aranyos szereplőkkel. Tipikusan gyerekeknek való játék, jónéhány pályával, könnyű játszhatósággal és egyszerű feladatokkal.



Martin

S.O.S. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TIPPEK-TRÜKKÖK

Elég régen nem láttalak már el titeket örökéletekkel és hasonló csalásokkal, ezért most karácsonyi ajándékként összegyűjtöttem egy csomót. Igyekeztem a legújabb és legérdekesebb játékokhoz cheateket keresni, ezzel is bizonyítva, hogy az 576 KByte konzol rovatával senki és semmi nem tud versenyre kelni - pontosabban megpróbálhat, de felesleges!

MORTAL KOMBAT 2

A leírás is nálunk jelent meg a leggyorsabban, ezért a kódokat is itt olvashatjátok először (ez a lista közel sem teljes, hiszen egyre nyílvánvalóbb, hogy a játék tele van kódokkal, amelyeket piszok nehéz előhozni):

- Egyfajta **GROUP BATTLE** módban harcolhattok, ha az emblémás kezdőképernyőn egyszerre benyomjátok az **L+R+START** gombokat. Ekkor mind a két játékos 4-4 szereplőből álló csoportot állíthat össze.
- Szuper kezdőanimációt láthattok, ha már bekapcsolás előtt nyomvatartjátok az **L+R** gombokat és így tartjátok az **ACCLAIM** logo megjelentéig.
- A legizgalmasabb kód mégis az, amellyel a kiválasztott karakter 10-szer erősebb lesz, mint ellenfelei (vagyis inkább a gép játékosa gyengül le). Ehhez a karakterválasztó képernyőn **LIU KANG**-ra kell állni és **VILLÁMGYORSAN** beadni a **LE, FEL, JOBB, FEL, BAL, SELECT** kombinációt -ekkor egy Shao Kahn beszólást lehet hallani.
- Ha viszont a **LE, FEL, JOBB, LE, BAL, SELECT** kódot adjuk be, temérdek folytatási lehetőséget kapunk.
- Valószínűleg a további csalásokanak ez a kódsorozat az alapja, mert egyszer véletlenül ugyanezt a kódot vadul nyomkodva sikerült elérnem, hogy **EGYBŐL** Shao Kahnnál kezdtem a játékot.

METAL MARINES

Ezeket a pályakódokat annak a srácnak szánom, akivel a Tamás közértjében ismerkedtem meg: **HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLDP, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.**

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON

A karakterválasztó képernyőn nyomjatok **Y, A, JOBB, A, B, A**-t. Az **OPTIONS** képernyőn állítsátok a folytatások számát ?-re, örök lehetőségetek lesz. Ha ez esetleg nem működne, akkor a karakterválasztó képernyőn nyomjátok be a: **FEL, LE, LE, FEL, X, B, Y, A** billentyűzetkombinációt (no melyik irányítóval?). A **START** megnyomása után bejön egy speckó képernyő.

KING OF DRAGONS

- Amikor bejön a **CAPCOM** logo, az 1-es controllerrel gyorsan nyomjátok be a: **LE, R, FEL, L, Y, B, X, A** kódot (a kezdőkép piros helyett kékben fog villogni). Így a karakterek közül lehetőség van kétszer ugyanazt választani (persze **2 PLYR** módban).
- Kezdjetek **1 PLYR**-es játékot és veszítsetek el minden életet - **CSAK EGY CREDIT** maradjon! Nyomjatok **START**-ot a kettes controlleren. Ezután nyomjatok **START**-ot az egyesen is, mielőtt lejár az idő. A második karaktert a **B** gombbal válasszátok ki - és a **CREDIT** felugrik 99-re.

PAC-ATTACK

Amikor a **PUZZLE MODE** Game Over képernyőjén megkérdezi a gép, hogy akartok-e folytatni (**RETRY**), az **L** gombbal pályát tudtok váltani.

WOLFENSTEIN 3D

A bekapcsolás pillanatától kezdve tartsátok benyomva az **R** gombot a címkép megjelenéséig, a **KETTES** irányítón. Kezdjétek el a játékot és a **START** gombbal lőjetek be a Térkép módba, majd nyomjatok **R, FEL, B, A**-t. Kilépés után egy csomó új fegyver közül választhattok. A sérthetetlenség kódja **B, FEL, B, A.**

BATTLE CARS

A kezdőképernyőn nyomjatok **FEL, LE, L, R, SELECT**-et, ekkor egy robbanást kell hallanotok. Az **OPTIONS** menüben megjelenik a **MYSTERY MODE**, amelyben egy új nézetben folyik a játék.

SUPER BATTLETANK 2

Pályakódok: 5-8: **DFCTPPGM**, 9-12: **LCMSNLYZ**, 13-16: **WDLWHSLW**

MEGA MAN X

Az utolsó kód: **7431**
3842
8523

SUPER STRIKE EAGLE

A **G6CH4228** kód beadásával egy titkos küldetésben lehet résztvenni.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Rögtön a **DARTH VADER**-es pályán lehet kezdeni, ha a kezdőképen gyorsan benyomjátok az: **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X** kódot.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Extra kapus szerezhető, ha a **GAME OPTIONS** képernyőn benyomjátok az: **A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y** kódot. Ahhoz, hogy Álomcsapatot tudjatok felállítani, ugyanezen a képernyőn adjátok be az: **A, A, B, B, Y, Y, X, X** kódot.

THE JUNGLE BOOK

Várjátok meg, amíg bakapcsolás után megjelenik a **VIRGIN** logo. Most ragadjátok meg az 1-es corntrollert és gyorsan nyomjátok be a: **FEL, FEL, FEL, B, B, Y, Y, SELECT, FEL, LE, BAL, JOBB, B, FEL, Y** kódot (a csilingelés pozitív). Ezután az **OPTIONS** képernyőn a START megnyomása után megjelenik a **LEVEL SELECT** és a **CHEAT OPTION** menüpont.

WORLD HEROES 2

Két rejtett szereplőt választhattok a következő kóddal. A címképernyőn az 1-es irányítóval adjátok be a: **SELECT, A, FEL, R, FEL, SELECT** kódot (hangjelzés). **START** és **1P** választása után a karakterválasztó képernyőn tartsátok benyomva a **SELECT** gombot és az **L** vagy **R** billentyűkkel lehet lekérni a két embert.

BLACKTHORNE

(egy kicsit gyors voltam, nem?)

A pályák kódjai sorban: **FBWC, QP7R, WJTV, RRYB, ZS9P, XJSN, CGDM, TJIF, GSG3, BMHS, Y4DJ, HCKD, NRLF, J6BZ, MJXG, K3CH.**

SUPER METROID

A játéknak lényegében három megnyerése van. Ez attól függően alakul, hogy milyen rövid idő alatt tudtok eljutni a végére - a kiscsaj annál kevesebb ruhát fog viselni a végképernyőn!!!

Nem puhák a kódok, mi? Nagyon szívesen!

Martin

EQUINOX

ATLENA

Akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk. A következő labirintus ATLENA, amely egy tenger alatti világ. Amint azt a térkép is mutatja, őrült sok kulcsot kell összeszedni. Először itt is gyűjtsük be, amit lehet - a 4 lejáratot kihasználva. Csak ez után induljunk el a távolabb levő kulcsok felé. ATLENA-ban a fő nehézséget az időzített ugrások okozzák.



19-ES SZOBA:
A képen látható kockával kezdjünk: toljuk be félútig a tüskék közé. Most kerüljük meg az egész építményt és a másik oldalról toljuk le a felső követ - elvileg ez ráesik az először mozgatott blokkra. Most már el lehet tolni ezt a két követ, és elérjük róla a kék gömböt. A 29-es szoba láthatatlan, a 28-asból nyílik a megjelölt helyen.

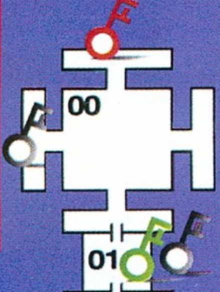


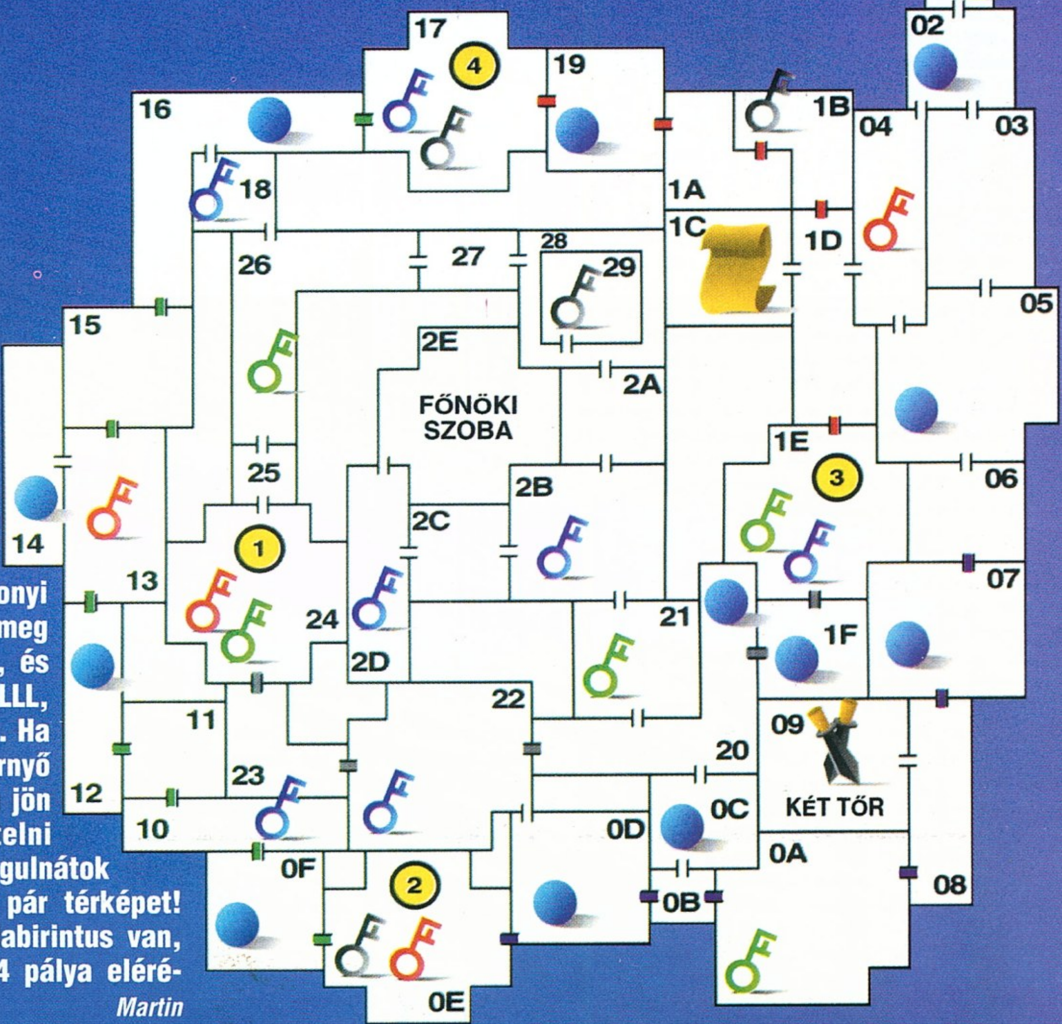
FŐNÖK:
A rákot könnyen elkerülhetjük, ha folyamatosan a fal felé nyomulunk közeledtekor. A képernyő közel első élénél levő térségben (tehát ahol a LIFE kiírás látható) fel-alá sétálva szépen lelőhetjük az ollóit - ehhez a rák szemeire kell célozni. Hosszú és nehéz feladat, türelem kell hozzá.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



10-ES SZOBA:
Az egész játék egyik legidegesítőbb helyszíne. Ahhoz, hogy a kék kulcsot felvegyük, 7 pontos ugrást kellene végrehajtania mozgó blokkokon. A térképet OKOSAN használva azonban meg lehet oldani a labirintust enélkül a kék kulcs nélkül is: az egyik megoldás, hogy a 0E-0D összekötő ajtót ne nyissuk ki. A 0D-be ugyanis másfelől is be lehet jutni. Előfordul, hogy elbaltázunk valamit - akkor viszont meg kell küzdeni a kulcsért.



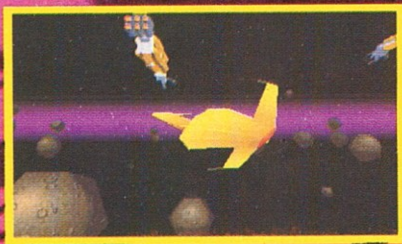


Ja, amit ígértem, a karácsonyi ajándék: az örök energiához meg kell várni a kezdőképernyőt, és be kell nyomni az LL, RR, LLL, RRR, LL, RR, LR kombinációt. Ha sikerült, alul a CREDIT képernyő zöldre vált. Van amikor nem jön be elsőre, ilyenkor ismételni kell. Ha még így sem boldogulnátok írjatok - leközlök még egy pár térképet! Az eddigiek után még egy labirintus van, Quagmire -, az utána levő 4 pálya elérése TITOK!

Martin

INFERNO

AZ EPIC SAGA FOLYTATÓDIK



● Zajlik az élet az űrben.



● Az igazi élmény: a belső terekben repkedni.

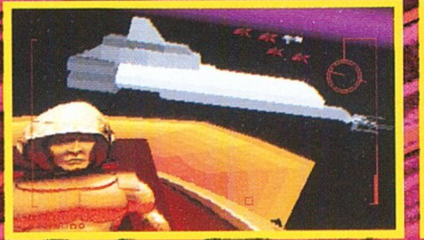


● A tereptárgyak kidolgozása meglepően részletes.

Az Ocean, miután elolvasta az 576 KByte novemberi "A hónap bukása" című rovatát, gyorsan összeszedte magát, s végre kiadta az Infernot. Ez persze nem igaz, de olyan szépen hangzik. Mindenesetre az tény, hogy végre valahára megérkezett a nagy mű, melyben az Epicben megkezdett sztori folytatódik.



● A dokkolásért automata nélkül szintén pont jár.



● Hátratekintve ez az üldöző sereg nem túl biztató.



● Ilyen szép éjszakai jeleneteket már a TFX-ben is láthattunk.

HOL IS JÁRUNK?

Miután az Epicben sikerült a Super Nova elől kimenekíteni az emberiséget addigi otthonából, majd keresztülutazni az ellenséges Rexxon birodalmon, az emberi fajnak sikerült egy új naprenszert találnia, melyben letelepedhetett. A béke azonban nem sokáig tartott... A Rexxonok ismét támadtak, először egy békés civil teherhajót vettek célba. A haderő parancsnoka ismét a legjobb pilótáját (azaz szerény személyünket) kéreti magához, hogy kivizsgálja, maradtak-e túlélők a hajóroncson. Hősünk a tett színhelyére érkezvén mindenütt csak halottakat talál, érzékelői mégis egy helyről halvány életjelet fognak. Elindul a jelzett irányba, s nem sejti, hogy ez egy direkt a számára kiagyalt csapda. A következő pillanatban két Rexxon ugrik rá, melyeket ugyan még sikerül leráznia, de egy harmadik hatalmas ökölcsapásától elveszti az eszméletét.

Hősünk a Rexxonok kísérleti laboratóriumában egy akváriumban eszmél fel. A Rexxonok vezére tájékoztatja, hogy tervei vannak vele, s ehhez az uralma alá akarja vonni az akaratát. El is indítja a folyamatot, ám hősünk ellenállóképessége a vártnál nagyobb, így miután hatalmas undorító mutánssá változott, szétrepeszti az üvegedényt, s a fogvatartóira támad. A szer hatása azonban hamarosan múlni kezd, s újra emberi formában ismét menekülésre kényszerül. Gyorsan magára kapja ruháit, és a páncélzatát, s hajójával még ezúttal sikerül egérutat nyernie. A küzdelem azonban még csak ezután kezdődik.

A történetbe tehát mi itt kapcsolódunk be, amikor a Rexxon Birodalom inváziót indít az emberek ellen. A védelem, és persze a későbbi ellentámadások oroszlán részét természetesen ismét ránk bízzák, már csak azért is, mivel a Rexxonoknál tett látogatásunk során megváltozott a testünk molekulaszerkezete oly módon, hogy az emberek közül elsőként képesek vagyunk túlélni az újonnan kifejlesztett Ray-TECH teleportációs folyamatot. Ez magyarul annyit jelent, hogy ha felrobban a hajónk, képesek vagyunk visszateleportálódni Terra Novára, a bázisra. Kezdetben azonban csak háromszor tudunk teleportálni, negyedszerre beragadunk az információs csatornába, ez tulajdonképpen egyenlő a halállal. Ahhoz, hogy többször is tudjunk teleportálni, a játék során további vegyszert kell szereznünk az idegenektől.

MINTHA MÁR LÁTTAM VOLNA... VAGY MÉGSEM?

A játék maga - vagy legalábbis a grafikája - leginkább a TFX-re hasonlít, tehát ismét kitűnő, szépen kidolgozott, és mindemellett gyors vektorgrafikát láthatunk, melyhez a jelenlegi legkorszerűbb 3D-s technikákat használták. Mit ne mondjak, ez meg is látszik a játékon: már a bolygók felszíne, és az űrhajók - köztük legfőképp a saját szép áramvonalas Inferno gépünk - kidolgozása se semmi, de az igazi élményt az nyújtja, amikor egy nagyobb hajó belsejében repkedünk. Ilyenkor vagy a saját hajónkból kell kiirtani a betolakodókat, vagy ha ellenséges hajóban vagyunk, meg kell keresni a hajó érzékeny pontját (a központi komputert, vagy a reaktort), majd azt megsemmisítve a legrövidebb úton kell távoznunk, á la Star Wars. A készítők azt hiszem joggal állítják, hogy az Inferno fényévekkel előbbre van az összes társánál, hiszen szinte még egyetlen ilyen játékban sem találkozhattunk ekkora bejárható tereppel, mint itt. Egy egész naprendszert hoztak létre a számunkra, melyben szinte a legapróbb zugot is bejárhatjuk, bármelyik bolygóra leszállhatunk. A külső nézetek sokszínűségére pedig azt hiszem annak aki ismeri a TFX-et nem kell kommentár, egy szóval: minden van, mi szem, szájnak ingere.

A programban három féle módon is játszhatunk. A "**Director's Cut**" opció valójában az igazi játék, ilyenkor mint ha egy jó mozifilmet néznénk, peregnek egymás után a jelenetek, azaz a küldetések. Az "**Evolutionary**" módnál mi határozhatjuk meg a háború menetét, tehát azon a bolygón támadhatunk, ahol épp a legfontosabbnak látjuk. Végül az "**Arcade**" - ahogy az elnevezése is utal rá - csak arra való, ha egy kis gyors csatázgatást akarunk vívni, egy-egy kiválasztott planétán. A játék lényege, ha úgy vesszük, végülis egy egyszerű shoot 'em up, de mégis több annál, hiszen itt már komolyabb feladatok is várnak ránk, mint például az ellenséges hajóban egy komputer interface-t megkeresni, hogy aztán arról szívjunk le adatokat stb... Persze sorolhatnám még, hogy milyen fegyverek, pajzsok és egyéb extrák vannak a játékban, meg hogy milyen szépek az átvezető animációk, de úgy gondolom nem sok értelme lenne, hiszen ez egy ilyen CD-s játékban már alapvető követelmény. A játék zenéjét viszont feltétlenül meg kell említenem, mivel - bár lehet, hogy ez csak az én ízlésem - igen eltalálták, 100 %-osan illeszkednek a játék atmoszférájába, s egyébként az összes téma egy külön CD-n is megjelent. Az Infernora tehát - mint a Digital Image Design munkáira általában - sokat kellett várni, de megérte. A Star Wars stílus rajongói egy újabb "ékkővel" gyarapíthatják számítógépes játékaik gyűjteményét.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

INFERNO — KIADJA: OCEAN

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **96%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA			
AMIGA:	500	1200	CD32		
PC:	RAM: 4MB	HD: 8MB	VIDEO: VGA	CPU: 386	
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND ADLIB

A. Mercuto: Sir River dicsősége

Szólj fanfár, harsogj harsona!
Ím, eljő a férfi, a hős, a marcona.
Látásától reszket agg szűz, s fiatal,
Övé leend - megládd - a végső diadal.

Most is hallom hangját, a dörgőt, az ércest,
Nem kért ő perecet, se mákost: a rétest.
Jussát akarta csak, s szablyájával érvelt,
Újságból veend, összesen egy tételt.

"Ó, mely dicső ész bomla itten öszve" -
Mondta az újságos egy képzavarral küzdve.
"Zavar a képem, s ez neked képzavar?"
Sir River kardot ránt, meglehet, túl hamar.

S a kéjes kujon kényes könnye
Pottyan legott a sárba, a földre.
Ekkor könyörgőre fogva a dolgot,
Reszkető hangon ily szavakat mondott:

"Mit kérsz lovag, szörnyű teher,
S hidd el, a súly bizony lever.
Adnám én, biz'isten, rögtön hogyha volna,
De láttam én ráírva, a súlya úgy fél tonna"

"Ha láttad, hát van néked, engem át nem rázol!"
Sir River dühödten a bódéba begázol,
Keres, kutat, matat, papír száll az égig,
Újság alatt árus, betemetve félig.

Szélvész vagy tornádó nem csinál ily zavart,
Ha kése őszi napon kavarja az avart.
De ki keres lelend, így tartja a fáma,
Bár értéktelen lapnak se szeri, se száma.

"Íme, itt van, látod? Ez az, mit keresek,
Remélem nem baj, ha apróval fizetek?"
Ezt persze már csak a rím kedvéért mondta,
Ahogy eposzokban a főhős tenni szokta.

Majd elporzott, mint villám: ismét egy képzavar,
De egy versben a jó rím ápol s eltakar.
Hős lovagunk futott, hazáig egészen,
S az 576 Kábé lobogott kezében.

A fenti költemény Meskó László olvasónk "gyűjteményéből" való. A gyűjtő még a következőket fűzi hozzá a vershez, idézem: "Őszintén megvallom, hogy némi kétkedéssel olvastam először Sir River kalandját, úgy érezvén, hogy kizárólag az írói fantázia szüleménye. Erre az eposzra bukkanván azonban be kell látnom, hogy elhamarkodva alkottam véleményt. Úgy tűnik, hogy Sir River egyfajta informatika-kori Robin Hood - örök harcban az igazságért: az őt megillető újságért. Újra és újra szembeszáll a bódé zsarnok önkényurával, az örök elnyomatás mindenkori képviselőjével, s mint egy népmesei hős, mindig diadalt arat.

Mint látjuk, többen feldolgozták Sir River kalandjait. A legnagyobb elismerés mindenképpen Rácz professzort illeti, kitartó kutató munkájáért, melynek eredményeképpen elénk tárhatta Sir River ifjúkorának történetét (lásd 576 KByte/10. szám). Máig sincsen pontos képünk arról, hogy kit tisztelhetünk Sir River személyében. Netalántán a Királyi Bitvadász Társaság tagjaként űzte áldásos tevékenységét? Avagy a Magányos Krékerek Céhének volt tagja? Neadjisten törvényen kívüli vadorzó (korabeli nevén: Pirát) volt? Talán egy tartományi BBS kormányzója? Avagy az Arisztokratikus Kóderek Elit Ligájába tartozott? Ki tudja? Számtalan lehetőséggel kell számolnunk. Hallottam olyan véleményt is, hogy mezei Konzol Cowboy volt, de én ezt teljességgel kizártnak tartom. Annyi azonban bizonyos, hogy a korai informatika korának volt jellegzetes képviselője.

Ma, az Intimbetétek Korának felvilágosult embere nehezen érti meg, hogy az informatika korában milyen jelentőséggel bírt az aktuális információ. Az emberiség megtanulta, hogy az adatokat sem megenni, sem meginni nem lehet, sőt hajfestésre is teljesen alkalmatlanok. Mégis, ha megpróbáljuk átérezni Sir River lelki állapotát, be kell ismernünk, hogy a maga nemében hős volt. Vagy ha nem is hős, de kitartása mindenesetre figyelemre méltó. Őszintén remélem, hogy kitartó társaim felbuzdulnak példámon és előbb-



utóbb fény derül Sir River kilétére, és az életén keresztül bepillantást nyerhetünk az informatika zűrzavaros, ellentmondásoktól terhes, drámai, de annál csodálatosabb korának mindennapjaiba."

Ámen! Kedves olvasóim, barátaim, testvéreim! Lássátok szümtükkel mit kellett megérnünk... Sir River másodszor is felütötte a fejét a Csevegő hasábjain, immáron Meskó László, felekezetünk budapesti szekciójának nemesbecsű tagjának gyűjteményéből. Nagy ismerője ő a témának, bár ha jól látom jegyzeteimben, előfizetőnk, tehát maximum a postással vív szélmalomharcot Sir River módjára. De nem is erről a témáról szólnék most az egybegyűlteknek, hiszen ezen a kérdéskörön már jópáran köröztek, mint sz*r a fáradtolajon. Inkább az elemzésében felszínre hozott gondolatsort fűzném tovább: vajon a fogorvosok is szárnyasbetétet hordanak, vagy csak a zsíroldóhatású Coccolino concentrátumot használják a Björn Borg vagy Kálvin Klejn alsójuk puhábbá, lágyabbá, jobbá tételére. Nézzetek má' körül és relaxáljatok. Túlságosan felgyorsultak a dolgok szerte a világon, de a csillámló felszín alatt penész, rothadás és fertő van. Jól mondta Hofi elvtárs: a Kárpát medence szélvédettnek szélvédett ugyan, de megmarad a büdös is. Ilyen terepjáróm lesz, olyan blúzsínszem van, ekkora mellú a csajom, akkora nagy *** vagyok. A minap is kaptam egy nagyonnagyonintelligens és mindenttudniakarok arctól egy levelet, amelyben arról ír, hogy régebben volt C64-e, Amigája, de most már látja, hogy tévedett és a konzolokban - egészen pontosan a PS-X, vagy a Project Reality magasságában látja a jövőt. Azzal egyet értek, hogy tévedett a C64+Amiga párossal (bocs azoktól, akiknek belegázoltam a lelkivilágába, de ez az igazság), de az utóbbi kijelentéséért kissé berágtam rá. Úgy írt a két szupergépről, mintha otthon egy egész gyűjteménye lenne belőlük. Ezek a nevek még csak idén nyomultak be a köztudatba, és még legalább egy-másfél év, amíg a gépek elterjednek az USA-ban, meg Japánban. Amíg európai verzió lesz belőle, újabb fél év. És már ki is mentek a divatból, mert újabb PROJECT ASSKICK, meg PLAY WITH YOUR DICK nevű csodák tűnnek fel a láthatáron. És akkor még a szoftverkínálatukról nem is beszéltem: 1-2 darab havonta, szemben mondjuk a PC-vel, amire ugyanez a mennyiség óránként megjelenik. Azt írja továbbá az arany drága bogaram: SONY PS-X 1.500.000 poligont tud másodpercenként. Na és, ki nem sz*rja le? Ha egy jót akarok játszani, akkor bemegyek egy normális játékterembe és nyomok néhány menetet a DAYTONA USA-en vagy a RIDGE RACER-en a haverommal összelinkelve. Ezt soha nem fogja helyettesíteni egy PS-X vagy PR sem.

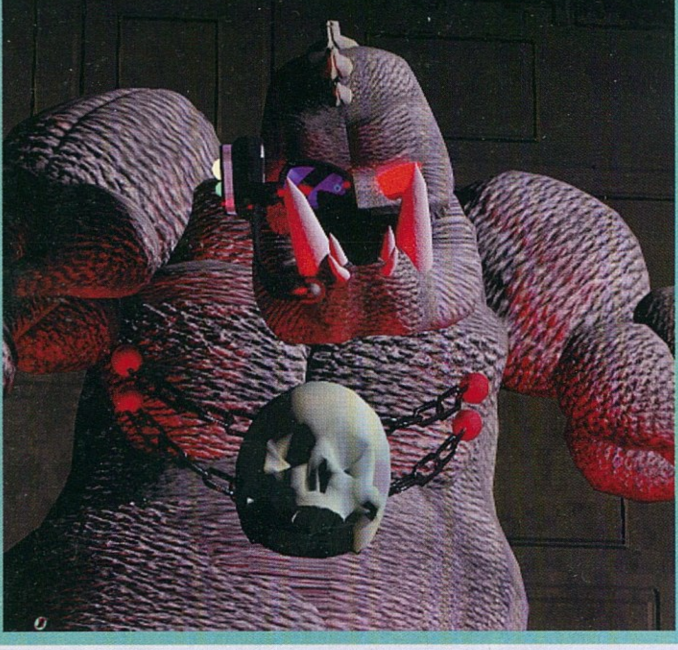
Fú, ez már megint túl keményre sikerült. Nem ezt érdemli az év utolsó néhány napja, a szeretet ünnepe, a karácsony. Úgyhogy a fentieket visszaszívom. Mármint, hogy a C64+Amiga kiment a divatból. Jó kis gépek azok, csak a szoftvercégek mindig cserbenhagyják az embert. De ez már egy másik történet. Erről majd jövőre írok, ha még lesz, aki ki tudja pengetni a két kilót az újságért. Ugye lesztek néhányan? Tudjátok, nektek dolgozunk, kínlódunk, a Ti vágyaitokat akarjuk teljesíteni egész évben. Találkozunk hát jövőre, boldog ünnepeket és PÚÉK (Emlékeztek? Programgazdag Új Évet Kívánunk)!

Zolee

CD32

32. oldal

CYBERWAR

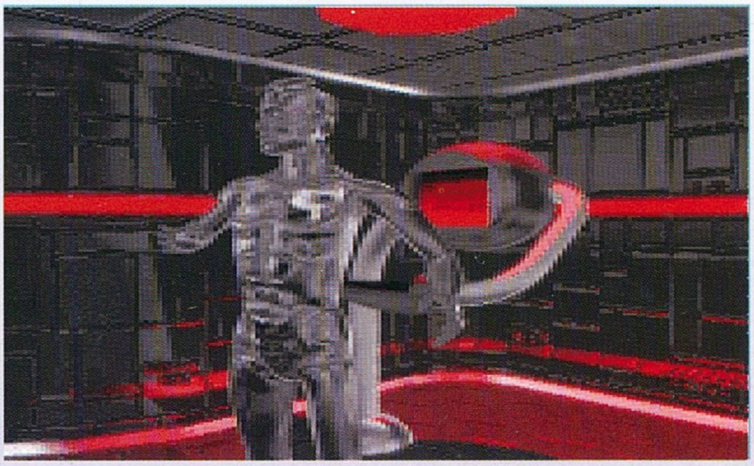


A hollywoodi filmgyártás első cyberspace eposza minden kétséget kizárólag a Stephen King novellája alapján készült Lawnmover Man volt. A film mintha abból a célból készült volna, hogy megjátékosítsák - a téma és annak filmbéli megvalósítása is igen közel áll a számítógépes játékok világához - elég ha a számtalan komputeranimációt vesszük figyelembe. Természetesen többen is rástartoltak a nagy cégek közül a témára, de legkitartóbbnak a SALES CURVE INTERACTIVE bizonyult. Kézzel fogható bizonyítéka a fél éve bemutatott azonos című játékuk, amely azonban a várakozások ellenére elég kevés port vert fel. Ennek ellenére nem adták fel egykönnyen a dolgot az SCI produkciós menedzserei és mára már **CYBERWAR** névre keresztelt programjuk (egy 3 részesre tervezett trilógia első epizódja) fejlesztésének vége felé közelednek. A hírekben rövidebben olvashattok róla, itt pedig néhány képpel is illusztrálnám, hogy miről is van szó.



A CD-ROM LEHETŐSÉGEIRE TÁMASZKODVA

Annak a töméntelen mennyiségű animációnak, grafikai és zenei adatnak a tárolásához már ab ovo hasznosabb CD-lemezt használni, mert kimentek már a divatból a 8-10 lemezes játékok, a CD-k másolása pedig ipari méretekben mára "fillérekbe" kerül. Második szempont a sebesség: egy ilyen jellegű akció-játékhoz illik a veszélyes gyorsaságú animáció, hiszen az állandó akció széttöredezne a hard-diskről való töltögetés esetén. Egyelőre fátyolos mítosz terjeng a program játszhatósága körül, ugyanis félő, hogy a sok átvezető filmbetét felemészti a program erényeit és a játék elvész az animációk tengerében. Arra sem adtak egyelőre választ az SCI-nél, hogy mennyire lesz interaktív a játék, aminek mértékét is túlzásba lehet vinni, hiszen ha csak "eldöntősdit" játszhatunk, akkor lehet nagyon tetszetős a dolog, de sz*rt sem ér az egész.

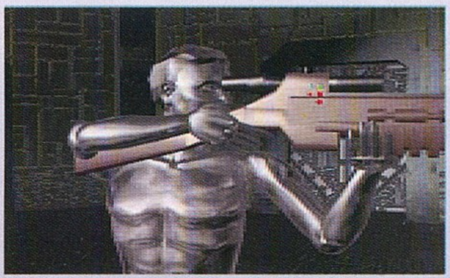


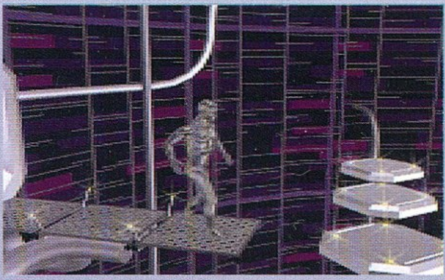




MIT ÍGÉRNEK A FEJLESZTŐK?

256 színű grafikát mindenhol, Silicon Graphics-szal készült háttereket, rengeteg megoldandó észfeladványt, bázikus végszörnyeket, egy halom akciót és egymáshoz szorosan kapcsolódó, és egymásból következő történetet. Ez nem olyan is kevés. A program terjedelme meg egyenesen bődületes, hiszen szőröstül-bőröstül 3 CD-re fér csak el. Sztoriját tekintve semmi extra: ellenfelünk az a bizonyos fűnyírós őrült lesz, aki most mint pszichopata cyber-isten garázdálkodik a virtuális hálókban és rácspontokon. Itt az idő, hogy végleg leszámoljunk vele az izgalmasnak ígérkező hálózat-háborúkban, üldözésekben, test-test elleni küzdelmekben. A muzsikák és effektek megírására egy nagynevű zenészt bíztak meg, aki kiett magáért: techno és rock keverékéből állította össze a játék aláfestő motívumait a hangeffekteket pedig több hónapig készítették egy erre speciálisan felkészített stúdióban. Most már csak egy dolog van hátra: a megjelenés.





CANNON FODDER 2



RÖHÖGJ A HALÁL KÉPÉBE!

Bár szinte megszólalásig ugyanaz, mégis ugyanolyan szórakoztató, mint az első epizód.

A Cannon Fodder egy jó játék volt. Az alapötlete elég bizarr ugyan (a háború parodizálása), de az édes kis ellenfelek olyan szívmelengetően haldokoltak, vinnyogtak, pattogtak, vonaglottak lövéseink nyomán, hogy a játékos garantáltan hasonlókat cselekedett otthon a gépe előtt, csak nem a találatoktól, hanem a fokozott rekeszizomgörcsöktől. Nos, a program második része is hasonló hatást garantál, de csak akkor, ha a játékos az a típus, aki egy fergeteges viccen kétszer is tud nevetni.

A folytatás ugyanis éppen olyan jóra sikerült, mint az első rész; sőt. PONTOSAN olyanra. A játék irányítása egy fikarcnyit sem változott, bár ezzel semmi baj. A figurák ugyanúgy néznek ki, ahogy libasorban sasszéznak a harctéren, ellenfélre lesve. A felvehető extra erejű fegyverek sem változtak, megmaradtak gránátnak illetve rakétának. Ez már elég zavaró, főleg a legnagyobb újítás ismeretében: ugyanis a csaták különböző idősíkokon játszódnak a középkortól a távoli jövőig.

KATONABÁCSI HAPTÁKBAN...

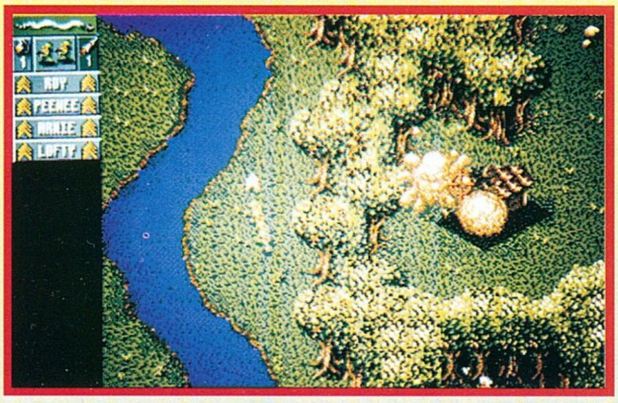
Először Bejrútban nevethetünk a halál arcába. Itt "gyógyküldetéseink" lesznek, melyek az irányítással ismertetnek meg, fokozatosan nehezedve. Lássuk, mit tanulhatunk itt: az embereket az egérrel irányíthatjuk. Bal kattra toronyiránt a nyílhoz mennek (érdemes aprókat mozogni, mert embereink a lobogó tűzön is megpróbálnak átmenni, ha nem elég pontosan mutatjuk nekik az utat), jobb kattra tüzet nyitnak. Ha extra fegyvereket vettünk fel (melyek között szintén az egérrel választhatunk), azokat a két gombot egyszerre megnyomva használhatjuk nagyobb célpontok vagy csoportok ellen. Itt jegyzem meg, hogy kézifegyvereinkkel nem sérthetjük meg társainkat, de gránáttal és rakétával már igen. Ugyanilyen veszélyesek a felrobbantott épületek darabjai is. Ha több emberünk van, azok közül néhányat kiválasztva, majd a legfelső, középső ikonra mutatva kettébonthatjuk a csapatot két szakaszra, mejeket ezután külön irányíthatunk. Így maximum három osztagot hozhatunk létre, mindegyikben maximum négy emberrel. Az újraegyesítéshez egyszerűen vigyük egymásba a két szakaszt. A katonák neve mellett rendjelük is látható, mely lőtávolságukat és célzási pontosságukat javítja. Előléptetés a túlélt akciókért jár, de csak a komplett misszió teljesítése után - már ha túléljük azt. Minden harmadik misszió után extra kiképzést kap az összes katonánk, mely eggyel emeli rangjukat és tudásukat - így azok is fejlődnek, akik még csak nem is látták az ellenfelet. Tudniillik minden küldetés után tizenöt újonccal bővül hadseregünk, akik az utánpótlást alkotják, ha esetleg akció közben meghalna valaki vagy mindenki. Ha egy feladatot elrontottunk, de embereink még élnek, az Escape gombbal kezdhetjük újra az adott pályát. Az egyre nehezebb pályákon járművekkel is találkozhatunk, melyekkel gyorsabban mozoghatunk, nagyobb fegyvereket használhatunk vagy egyszerűen elüthetjük az ellenfeleket.



● Az első néhány pálya könnyűnek tűnhet, de a látszat gyakran csalóka.



● Ezekben a kis kunyhókban akár 15 "jóember" is elférhet. Nem árt vigyázni!



● A terep már ismerős lehet, de mégis rejteget valami meglepetést...

MOST PEDIG LÁSSUK AZ IGAZI ÚJDONSÁGOT!

Mint mondottam, épp Bejrútban irtottuk a jónépet, amikor idegen lények rabolták el az egész hadsereget, akik saját céljukra akarták őket felhasználni. Azonban az ufonauták nem akartak zsákbamacskát venni, ezért különböző feladatokat adtak szakaszainknak más és más történelmi korszakokban, hogy kipróbálják képességeinket. Így történhet meg, hogy egy küldetést Chicagóban, az 1930-as években kell végrehajtanunk, míg a következőt a középkorban. Értelemszerűen az ellenfelek is változnak: egyszer Ford T-modellekben robogva kell irtanunk az ablakon kilőve a gengsztereket, másszor boszorkányokkal kell felvennünk a harcot, hogy kiszabadítsuk a királylányt, megint másszor idegen lények támadnak ránk minden oldalról.

Mint már említettem, a Cannon Fodder 2 sok tekintetben azonos az első résszel. A változtatások azonban annyira érdekesek, a játékmenet annyira lebilincselő, hogy könnyű szívvel ajánlhatom a játékot minden humor- és lőporszagszerető fanatikusnak.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CANNON FODDER 2 KIADJA: VIRGIN

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 17MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A normandiai véderők parancsnokainak!

WA87439874 számú parancs
Június 6., 1944

Jelentés érkezett egy Cherbourg közelében végrehajtott nagyobb partraszállásról. A körzetben minden állást a legvégsőkig kell védelmezniük. A partraszállást nem csupán megállítani kell, hanem az angol-szász csapatokat az óceánba kell szorítani. Az erődítések és jól kiépített védelmi vonalak megfelelő védelmet nyújtanak a tüzérségi és légi támadások ellen, így a támadó ellenséges csapatokra hosszú és véres harcok várnak. Páncélos erőink nemsokára ellentámadásba kezdenek, megpecsételve az invázió sorsát.
Önök most Németország és Európa védelmének első sorában harcolnak. Már sok hónapja készülünk az invázió visszaverésére. Csak egy megnyert ütközet adhat értelmet roppant erőfeszítéseinknek. A bátorságuk nem merül feledésbe, amíg csak a III. Birodalom létezik.

Erwin Rommel, tábornagy

TOP SECRET

IRON



MÁR A WEHRMACHT SEM A RÉGI.

Ki tudja miért, valahogy a II. Világháborúval foglalkozó starategiai játékok között kevés igazán eredeti és élvezetes anyag akad. Pedig nem rég ünnepelték/gyászolták a Normandiai partraszállás 50. évfordulóját, minek alkalmából több e témával foglalkozó játékot is kiadtak. Volt persze egy-két egész pofás game is (pl. D-Day), de igazán egyik se volt kiemelkedő. Épp ezért örültem meg, midőn kezembe került New World Computing/US GOLD legújabb játéka, az Iron Cross. A programban a II. Világháború néhány legendás csatáját vívhatjuk meg, példának okáért a Normandiai partraszál-lást, az Arnhemi csatát vagy a németek Ardennekbeli támadását. És ami a legfontosabb: ez a játék végre nem a megszokott tili-toli sémára épül, az alkotók jónéhány egyedi ötlettel tették színesebbé a játékmenetet. A grafika és hang szintén kellemesre sikeredett, szóval az Iron Cross egy megszállott stratéga gyűjteményéből sem hiányozhat.

LÁSSUK AZ IRÁNYÍTÁST...

Az egészen szenzációs intro megtekintése után első dolgunk egy új parancsnok elkészítése lesz (**New game**). Beállíthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk küzdeni, majd megadhatjuk a játék nehézségi fokát. Ezután nem maradt más dolgunk, minthogy kiválasszunk egy nekünk szimpatikus csatát, s hogy összeállítsuk hadosztályainkat. A bal felső sarokban váltogathatunk a gyalogos, páncélos és tüzéregységek között. Az épp aktuális egységből a **Buy** ikonnal vásárolhatunk, míg a **Sell**-lel eladhatunk. Középen vehetjük szemügyre az eddig megvásárolt csapatokat, jobboldalt pedig azok pontos harci tulajdonságait láthatjuk (pontosság, méret, tűzerő stb). A **Points** left mellett nézhetjük meg, hogy mennyi pontunk maradt még vásárlásra. Ez az érték amúgy csatánként változik, egy 1500 pontos



EZ A TOTÁLIS HAPPY-END MÁR ELLENSZENVES...

"sereg" mindenesetre már elég komolynak számít. Gyakran harc közben is kapunk erősítést, ilyenkor szintén ebben a menüben vásárolhatunk magunknak új csapatokat.

Ha összeállítottuk a nekünk szimpatikus haderőt, a **Done**-ra clickelve indíthatjuk a harcot.

A képernyő közepén láthatjuk a csatatér egy kinagyított részét, itt adhatunk ki egységeinknek új parancsokat, valamint az ütközet alakulását is itt követhetjük figyelemmel, ezt a részt a jobb felső sarokban lévő térképen scrollozhatjuk. Egységeink között a bal gombbal váltogathatunk, míg új útvonalat a jobb gombbal jelölhetünk ki. A térkép alatt láthatjuk a szembenálló felek még aktív illetve már megsemmisített egységeit (kis fehér ikonok), a még meglévő tüzérségi és légi csapásokat (piros ikonok) valamint a stratégiailag fontos területeket (zászlók). Fő célunk ezen területek elfoglalása, valamint az ellenséges erők megsemmisítése lesz.

Legalul láthatjuk az időt, amire mindig oda kell majd figyelnünk. A játék ugyanis igen keményen időre megy, a támadó félnek szinte állandóan futnia kell a pénze után. Bizony nem egy briliánsan megtervezett offenzívámat döntötte romba az időlimit... A különböző ikonokról, parancsokról a mellékelt táblázatban láthattok egy rövid összefoglalást, ezekre most nem is térek ki külön.

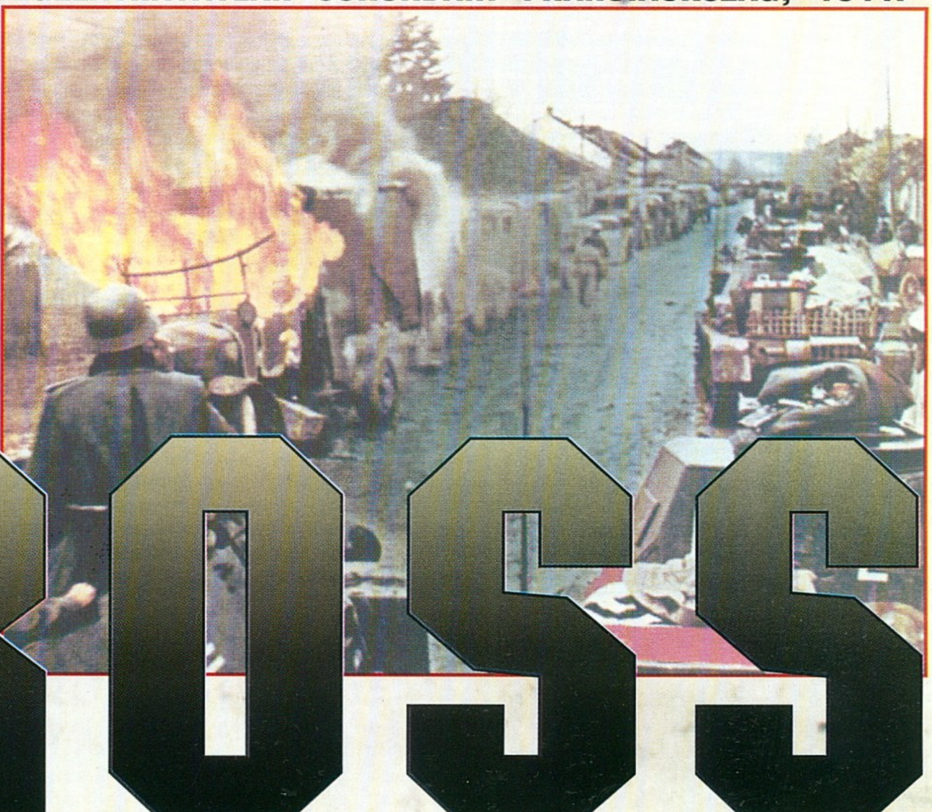


SRÁCOK, EZT MOST MI A FRANCNAK IS FOGLALTUK EL ?!?

"SZÉTROMBOLT VÁROSOK, KIÉGETT TANKOK, ROMOS BUNKEREK, FELROBBANTOTT HIDAK, HALOTTAK ÉS SEBESÜLTEK VÉGELÁTHATATLAN SOROKBAN. FRANCIAORSZÁG, 1944."



● WIR GEHEN NACH KURSK...



CROSS

AZ ARZENÁL

Gyalogosok: őket egy védekezésre felálló sereg se nélkülözheti. Városban, erdőben szinte legyőzhetetlenek, mivel ilyen helyeken nem érvényesül igazán a páncélosok mozgékonysága és nagyobb tűzereje. Nehéz harckocsik (Tigris, Sherman) ellen persze csak páncélököllel és lángszóróval felszerelve hatékonyak, de a könnyebb páncélosokat gyengébb fegyverzettel is megsemmisíthetik. A tüzérségi támadásokkal szemben viszont védtelenek, úgyhogy mindig tartsuk őket fedezékben. A nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják őket, támadásra csak végső esetben használjunk gyalogosokat.

Tankok, páncélosok: a legsokoldalúbb és leghasznosabb egységeink, mivel támadásra és védekezésre egyaránt kiválóan alkalmasak. Csoportban mozgatva hatalmas tűzerőt képviselnek, különösen a nehézharckocsik. Egyetlen gyengéjük, hogy utcai harcokban rendkívül sebezhetőek, közvetlen közelről egykét páncélököllel felszerelt gyalogos játszi könnyedséggel szedi le a legjobb tankjainkat is. Sík terepen viszont senki és semmi nem állíthatja meg őket, legfeljebb egy másik harckocsicsoport. Jó páncélzatuknak köszönhetően jól bírják a találatokat, különösen áll ez néhány német harckocsira, mint pl. a Jagdtiger, Jagpanther.

Tüzérség: főleg gyalogság és könnyű harckocsik ellen effektív. Fura mód a tüzérség szinte teljesen mellőzhető a játékban, hisz gyenge páncélzata miatt az ellenséges csapatok pillanatok alatt kiirtják, tűzereje és pontossága pedig nem igazán érvényesül. Ez amúgy abszolut irreális, hisz a II. Világháborúban nem egy csatát a tüzérség döntött el. A játékban mindenesetre inkább a tankok és jól felfegyverzett gyalogosok dominálnak, bár néhány ütközetben nem árt némi nehéztüzérséget összeszednünk.

SEMATIKUS IKONTÁBLÁZAT

1	2	3
4	5	6

1. Szünet
2. A startégiailag fontos területeket nézhetjük meg. Lényegében ezen területek elfoglalásán és megtartásán múlik egy-egy ütközet sorsa.
3. A látási viszonyokat nézhetjük meg. Minél fehérebb egy terület, annál jobban belátható.
4. Légitámadás, akár a zárótűz.
5. Zárótűz. Ki kell jelölni a célterületet, amire majd rövid időn belül pusztító zárótűz fog zúdulni. Ennek amúgy semmi köze sincs saját tüzéregységeinknek, a hátországból jön a támadás.
6. Vissza a főmenübe.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1. Az egység akcióinak prioritását állíthatjuk. Magyarán megadhatjuk, hogy a csapat harcoljon (Attack only), mozogjon (Move only) vagy pedig kombinálja e két akciót.
2. Célpont kijelölése, csak jól látható ellenséges csapatokra tudunk tüzelni.
3. Az egységünk által belátott területet nézhetjük meg.
4. Mozgatás, egységünk a kijelölt cél felé fog haladni többé-kevésbé egyenes vonalban. Csapatunk útvonalát egy piros vonal jelöli a térképen.
5. A jelenlegi útvonal törlése.
6. Egységünk elforgatása.
7. Vissza a főmenübe.
8. Játék folytatása.
9. Kilépés a játékból, elég drasztikus, de alkalmasint hasznos megoldás.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

IRON CROSS — KIADJA: **US GOLD**

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■■□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■■■■□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA			
AMIGA:	500	1200	CD32		
PC:	RAM: 4MB	HD: 10MB	VIDEO: SVGA	CPU: 386	
	CD: 0	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND ADLIB

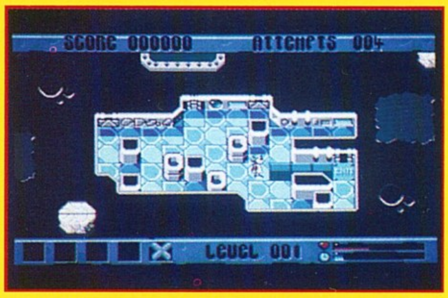
ÉRTÉKELÉS

A rendelkezésünkre álló idő letelte után a veszteségek és elfoglalt célterületek szerint a gép röviden értékeli eddigi tevékenységünket. Nagyobb sikerek után előléptetés vár ránk, de a kudarcok akár lefokozásokat is eredményezhetnek. Parancsnokunk fokozatosan fejlődik, bár ennek én eleddig nem sok értelmét láttam. Sajnа nem lehet a küldetéseket egy összefüggő játékban lejátszani, maximum a high-score táblára kerülhetünk fel - s talán ezt tartom a játék legnagyobb hibájának. Persze lehet, hogy a legmagasabb rangot elérve vár ránk valami megnyerésszerűség, de erre eleddig semmiféle utalást nem találtam.

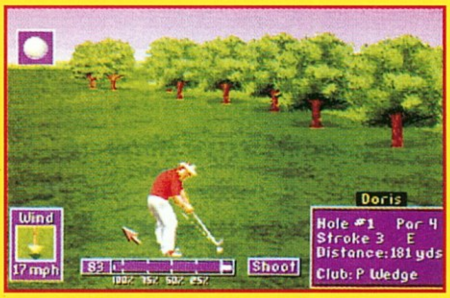
Hát igen, ritka élvezetes játék az Iron Cross - de azért lehetne még jobb is. A színvonalas digi-képek és zenék, a remek hangulat mind a játék mellett szólnak, de a helyenkét elég rút grafika, a néha irreális játékmenet sajna lerontja az összhatást. Nem fanyalogni akarok, de a játék készítői több küldetést is tehettek volna a programba. Vagy az se lett volna rossz, ha mondjuk egybe le lehetne játszani a partraszállás utáni eseményeket. Na mindegy, az Iron Cross még így is tán a legjobb II. Világháborúval foglalkozó program, úgyhogy mindenkinek nyugodt szívvel ajánlhatom a játék megvásárlását. Megéri...

T.J.

AMIGA



Hogy mit kellett megérnünk... A **PSYGNOSIS** amigás programozói a kistesó, azaz a C64-es programkínálatából merítettek ötletet, amikor belefogtak a **ZONKED!** fejlesztésébe. A 8-bites gépen már Dunát lehetne rekeszteni a doboztologatós logikai játékokból, de Amigán - legalábbis full price (= marha drága játék) kategóriában - most először rukkoltak ki valami hasolóval. Aki esetleg nem a Duna mellett lakik (köh, ez egy poén volt), annak elmondom dióhéjban a lényeget: egy apró manusszal dobozokat kell a helyükre, azaz a pályákon elszórtan tátongó lyukakba tologatni. Mivel útvesztők a helyszínek, ezért könnyen beszorulhatunk egyes zugokba, vagy a legkülönbözőbb akadályokba ütközhetünk (bombákba, detonátorokba, elektromágnesekbe). Hogy még egy kicsit nehezebb legyen, az anyagmozgatás tárgya is különböző tulajdonsággal bírhat: gyakori közöttük a vasláda, a mágneses doboz, avagy a jégtömb. Eleinte unalmasnak tűnhet a játék, de a felsőbb szinteken (egészen pontosan 120 van belőlük!) már komoly fejtörést okoznak a fizika törvényszerűségei (értsd: tömegvonzás, mágnesesség, idegesség - ja ez inkább pszichológia).



Bár a magyar nem kimondottan golfos nemzet (na nem a Golf Cabriora gondoltam, mert abból van bőven elég), szóval a fenti labdajáték inkább tőlünk nyugatabbra dívik, mégis úgy érzem, hogy a képernyők előtt vagyunk mi is olyan tapasztaltak ebben a sportágban, mint bármely más nép. Ezért is merem mindenkinek ajánlani a napokban Amiga 1200-asra megjelent **OCEAN** produkciót, a **PGA EUROPEAN GOLF**-ot. A fanatikusoknak azonnal szembetűnő lehet a hasonlóság a PGA TOUR és emez, európai pályákból álló program között. Valóban így van, hiszen mondhatni csak a pályák lettek újraformálva (Anglia, Franciaország és Svájc néhány híresebb gyepe alapján), és egy plusz opcióként a lyuk közelében a labda szemszögéből is körbejárhatjuk azt - jobb gurítási esélyek céljából. A spritemozgatás kifejezetten elegáns, mondhatni élethű, a hangok azonban maradtak a régi "tükk", "husss" és "csssss" szinten, ami nem szolgál a program erényéül. Továbbá, aki egy kicsit is otthonos a témában annak feltűnik majd, hogy az ütésnél automatikusan felkínált ütő soha nem a célnak megfelelő, tehát ne hagyatkozzunk a gép tanácsaira.

PC

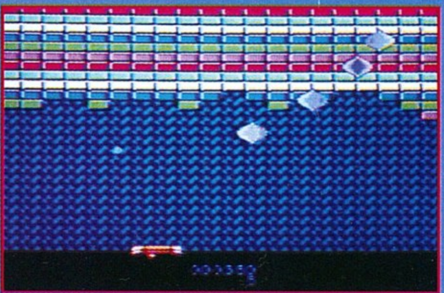


Mi kell egy sikeres játékhoz? Sokan most mindenféle extra dolgokon kezditek el törni a buksitokat, pedig sokkal egyszerűbben is megoldható a kérdés. Nem kellenek gigabájtok, meg SVGA kártyák ahhoz, hogy egy élvezetes játék süljön ki a dologból. Ennyi bevezető után lássuk miről is beszélek: megjelent a **MICRO MACHINES** PC-s változata a **CODEMASTERS**-től, amely nem technikai adataival, hanem kedvességével, bájával és maximális élvezetet nyújtó játékmenetével hódít. Az apró járművekkel (speedsterekkel, F1-es autókkal, terepjárókkal és motorcsónakokkal) veszett sebességgel cikázhatunk a mókás hátterek előtt, méghozzá PC-n szokatlan minőségű finomscroll segítségével (biztos ezért kellett a nézeti képet egy kicsinyített ablakba zsúfolni). Egy játékos is jól elbíbelődhet vele a számítógép-ellenfelekkel versenyezve, de igazi élményt a két játékos üzemmód nyújt. Szinte minden gépen fut, 286-os gépen is töretlen a scroll. Sőt, Windows alá is installálhatjuk! Egyedüli negatívum, hogy a PC Speaker hangjai hátborzongatóak, úgyhogy inkább e nélkül gyapáljuk - valami keményebb muzsikát meg a magnóba lökjünk be.



A **SIERRA ON-LINE** komoly év végi hajrába kezdett. Egymás után jelenteti meg programjait, most éppen az **ALIEN LEGACY**-t, amely az Outpost kistestvérének is titulálható, mind témáját, mind kivitelezését tekintve. A UNS Calypso fedélzetén mély hibernált álomból ébredve eszmélünk rá, hogy a földi kolónia utolsó csoportjaként utazunk a Beta Caeli rendszer egy életre alkalmas bolygója felé. Megérkezve rögtön hozzá is kezdhetünk a túlélés feltételeinek megteremtéséhez: tudósaink kutatásokba kezdenek, munkásaink a nyersanyagkitermelést és feldolgozást végzik, a további lakosok pedig az élet egyéb területein tevékenykednek, mi pedig az egész minitársadalmat irányítjuk. Nincs is semmi probléma, amíg idegen hódítók meg nem jelennek a színen, hogy a földi élet utolsó csíráját is eltapossák. Na, ez már keményebb dió! Rajtunk áll, vagy bukik az emberiség sorsa! A játék élvezetes, jól ikonizált az irányítása, szépek az átvezetőképek, a játék maga viszont egy kissé kopottas grafikával készült el. A kolonizáló stílus szerelmeseinek minden bizonnyal kellemes órákat/napokat fog szerezni. Leírása folyamatban...

C-64



Nézzetek oda, ismét egy régi ismerős! Ugye senkinek nem kell bemutatnom az Falbontók Családjából, Arkanoid apától és Krakout anyától származó utódokat? Hát igen, ez a stílus egyidős a számítógépekkel, s most ismét megjelent egy újabb képviselő, alias **BOUND** (magyarul talán Pöcire lehetne fordítani). Le sem tagadhatnák készítői, hogy honnan merítették elmés ötletüket... No sebaj, már a Mustang farmert is hamisítják, akkor meg miért ütköznénk meg egy kis ötletlopáson?! Kezdetekben csak egy puszta fal állja utunkat, de a későbbiekben elmés alakzatok is felbukkannak, mint lebontásra váró építmények (a készítők szignója, mértani alakzatok, nemiszervek sematizált képe, stb). Mint az már lenni szokott, ebből a játékból sem hiányoznak a régi kellékek: a csak több érintésre lebomló faldarabkák, ütőnövelő-, vagy zsugorító extrák, labdaragasztó, gyorsító/lassító és egyéb nyalánkságok. Kissé zavaró az izgága formákból megrajzolt háttér, amely a labda észrevehetőségét jelentősen rontja. Az igazat megvallva, személy szerint két órát játszottam egy ültő helyemben a játékkal, de ez leginkább a hősidőkre való emlékezés miatt eshetett meg velem...

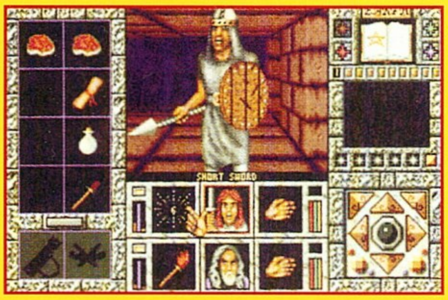


Ugye milyen aranyos ez a kép? Igen, első látásra nekem is tetszett a **DRIP** nevű "csoda", de aztán több órás játék után rá kellett döbbennem, hogy egy óriási szivatásnak vagyok elszenvedője. Képzeljétek el ezt a játékteret ötvenszer, csak minden képen más mintájú a talaj, más színű az ég és a szörnyecskék, csak a mi bundánk szürke. És az ismertetőjében persze az áll, hogy "változatos" hátterek előtt és helyszíneken játszódik a történet. Mi ez, ha nem szívás? Na mindegy, ezen is túltettem magam, mert ha jó a játék, akkor ezt az "apróságot" is el lehet nézni neki. De semmi másról nem szól az 50 pálya, mint hogy az összes pénzecskét össze kell gyűjtenünk (egyet sem hagyhatunk parlagon), majd a szint legvégén kislattyogunk a képernyőről és az újabb - de dettó ugyanaz a - pálya jön be. És még a szörnyecskék is ugyanolyanok, semmi újabb varangy, vagy varcskos disznó... Jó, jó, a figurák tényleg aranyosak, de hát ez elég kevés az üdvösséghez. Na mindegy, azért leközlöm a három mágikus kódot a játékhoz: REWARD (örök újrakezdés), CQK1P4, LS3AXW (a 20. és 40. pálya kódja). Már ha valaki kedvet kapott hozzá ezek után is...

ÉRKEZÉSI OLDAL

Mindig melegség tölti el a szívemet, ha magyar programozók által készített játékot mutathatok be. Így van ez jelen esetben is, hiszen a **GRANDSLAM** által kiadott **REUNION** is hazai gárda munkájának a gyümölcse. Manapság népszerű témát pendítettek meg, hiszen az emberiség jövőjét érintő kérdéseket feszegetnek a játékban: a Föld néhány évszázad múlva túlnépesedik, agyonszennyeződik, elfogynak a nyersanyagai, ezért egy kisebb kolónia indul útnak a világűrben, hogy új életteret találjon magának. Egy alkalmas bolygón (amit Új Földnek keresztelnek el) meg is lelik az életre alkalmas területet, ahol az egész rendszer felépítése már a Mi feladatunk lesz. Ez bányászatból, ipartelepítésből, a kereskedelem felügyeletéből, katonai védelmi rendszer felépítéséből azaz anblokk: a társadalom irányításából fog állni. A Sim City és Deuteros gyökerekből táplálkozó játék ügyesen kombinálja mindezeket, bár néhol sántítanak a történések összefüggései és mintegy véletlenszerűen új ércbányákat fedezünk fel, vagy hirtelen tudunk kommunkálni az addig értetlen idegen lényekkel. Viszont jó hír, hogy Amiga 1200-esen lehet hard-diskre installálni.

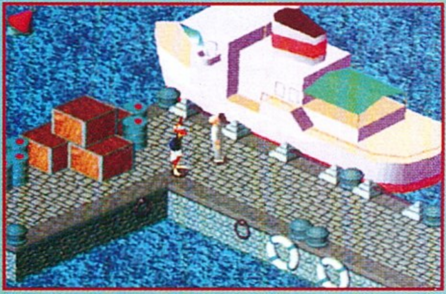




A Magnetic Fields, mint programozói gárda sokaknak ismerős lehet - gondoljunk csak a Lotus Esprit Turbo Challenge-re, a Supercarsra, avagy a Kid Chaosra. Most abszolút más vizekre eveztek legújabb produkciójukkal, a **CRYSTAL DRAGON**-nal, amelyet a **KOMPART** karolt fel. Tipikus RPG elemekből felépülő Dungeon Master-szerű játék azonban nem lesz a legnagyobb durranásuk, az már biztos. Bár a kezdet bíztató (tetszetős intro, középszerű sztorival, karakterválasztás a megszokott szabályok szerint az ismert osztályokból, stb), de a folytatás lehangoló. Mikor végre nekikezdenénk a kalandnak, alig tudunk az első akadályon, egy kőajtón továbbjutni, majd jön a következő meglepetés: a scroll olyan gyatra, hogy két-három évvel ezelőtt is körberöhögték volna azt, aki ilyennel próbálkozik - minden egyes lépésnél képernyőt vált a játék, tehát folyamatos terepmozgatásnak nyoma sincs. A harcok olyan gyors lefolyásúak és kemények, hogy egy gyanútlan és kezdő szerepjátékos még elő sem vette a tőrét és már alulról szagolja az ibolyát - savedisk kreálása tehát ajánlott! A lemezcserélgetés pedig minden játékélményt megöl. Kár érte...

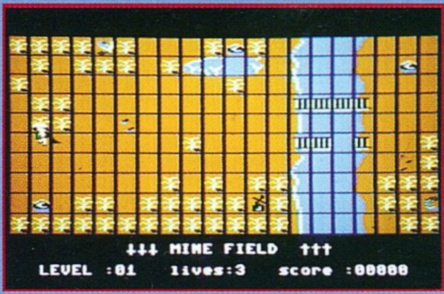
Az ész/értelem/érzelem/vég nélküli gyilkolászásra vágyóknak jelenthet majd totális végkielégítést az **ICE** szoftverház legfissebb játéktermi automata-konverziója, a **TOTAL CARNAGE**. Sztori: van, de minek? Értelme: nincs, de miért is lenne? Szóval így állunk. Két keménykötésű ember közül választhatunk a ránk törő ezernyi fegyveres ellen, akik nem kímélik a saját testi épségüket, hogy kinyírjanak bennünket. Ezért is állíthatom, hogy ennél lehetetlenebb lövöldözős játékot még nem láttam - aki végigjátsza az nem is ember, hanem maga az Isten (vagy van valahonnan egy örökélet-kódja). A nehézségi szintje konvergál a végtelenhez, már az első néhány pályán is. Én is csak hírből tudom, hogy többféle megnyerése létezik, attól függően, hogy az öldöklésre, vagy inkább a túszmentésre koncentrálunk (előbbinél a végső összecsapás sem maradhat el Captain Carnage-zsel, míg utóbbinál, ha a túszok mellett legalább 190 arany kulcsot is gyűjtöttünk, akkor a Gyönyörök Kertjébe jutunk). Más problémám nincs is a játékkal, hiszen a stílus követelményeinek úgy-ahogy eleget tesz, csak értelmetlen és játszhatatlanul nehéz. Inkább akkor már "dúmozok", vagy a Chaos Engine-nel játszom.





Elég egy pillantást vetni a mellékelt képre és máris szembetűnő hasonlóságot vélhetünk felfedezni az **ELECTRONIC ARTS** most megjelent üdvöskéje, a **LITTLE BIG ADVENTURE** és az Alone in the Dark sorozat között. Nem is véletlen, hiszen alkotói, a francia Adeline Software számos olyan tagból verbuválódott, akik a már említett AitD születésénél is bábáskodtak. A játék egy olyan világba kalauzol el bennünket, ahol háromféle faj (futurisztikus elefántra hasonlító, nyúlszerű és fura, emberforma lény) él egymás mellett békességben. Jön persze egy gonosz hódító, aki ellen Twinsen, az emberforma szereplő felveszi a harcot. A játék eddig soha nem látott grafikai megfogalmazásban mutatja be a történéseket: izometrikus, 3D-s ray-trace-elt hátterek előtt fillezett vektoranimációk közepette mozoghatunk apró szereplőnkkel, több mint 40 fajta térségben, többszáz helyiségben (erődítmény, gyár, kikötő, börtöncella, stb). Mindezt 256 színben, 640x480-as SVGA felbontás mellett! Természetesen, mint minden valamirevaló kalandjátékban, jelen esetben is komoly rejtélyeket, fejtörőket és komoly test-test elleni küzdelmeket kell abszolválnunk a végső győzelem eléréséért.

Aztán itt van a következő delikvens is. Mostanában a volt szocialista országok (értsd Kelet Európa) C64-es ipara fellendülőben van (ez bíztató, mivel csak 15 év a lemaradás, a termelés más területein úgy fél évszázad). Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a lengyel szoftverelőállítás forradalma: ismét újabb taggal gyarapodott az innen származó programok listája, a **MINEFIELD** nevű anyag személyében. A PC-ről már ismerős lehet a név, de ez egy kicsit más, mint az elöd. Egy bombaérzékelővel felszerelt manussal kell a kockákra osztott területen végigmasíroznunk úgy, hogy ne lépjünk rá egy aknára sem, mert egyébként a levegőbe repülünk. Az érzékelő csipogásának intenzitásából következtethetünk arra, hogy milyen közel van hozzánk a legközelebbi halálos csapda. Ezek a hangok tényleg csak cirpelések, de a bombarobbanás igazi digi hangeffekt - méghozzá velőtrázó! Ha a legelső képernyő egyik szélétől a másik széléig elérünk nagy nehezen, akkor már csak 49 (!) pályát kell teljesítenünk a megnyeréshez. Ja és ne feledkezzünk meg az idő múlásáról sem, mert ha sokat totojázunk és kifutunk belőle, akkor megint csak kezdhetjük elölről az egészet (persze új leosztással).





Karácsonyi meglepetésnek szánom az összeállítás legutolsó darabját, a **THE SHOGUN** névre keresztelt stratégiai műremeket. A játék a XVI. századi Japánba kalauzol el bennünket, méghozzá a szigetország legzűrzavarosabb időszakába. Brutális háborúk, öldöklések folynak a tartományokban, az uralkodói cím elnyeréséért folyik az ádáz küzdelem. Ebben a konfliktusokkal teli időszakban kapcsolódunk be a történelem alakulásába, miután a nekünk megfelelő nehézségi fokot is beállítottuk (4 féle fokozat közül választhatunk). Túl sok operációs lehetőségünk nincs a dolgok alakulásának befolyásolására, hiszen rabláson, infó lekérésén, versengések kiírásán, hódítások indításán, vásárlásokon és várakozáson kívül nincs egyéb eszközünk. Egy kör egy utasítás kiadásáig tart, tehát jól meg kell gondolnunk, hogy mi tévők legyünk, mert nem mi zárjuk a hónapot, hanem automatikusan a számítógép összegzi az ellenfelek lépéseit is. Szép átvezetőképek tarkítják a játékot, de a csatajelenetek sajnos kissé gyatrára sikeredtek. A harcok kimenetelét nem a taktikai tudásunk, hanem a nyers erőfölény dönti el, ami nem túl életszagú.

Fantazmagória



Áhhh, ismét itt a karácsony. Az utcát kezdik megtölteni a mindenféle ajándékok után futkosó emberek, az aluljáróban falkába verődve támadnak a BKV ellenőrök, az utcai árusoknál pedig megjelennek a foszforeszkáló és villogó tajvani télapók. Sajnos hó még nincs, így aztán egyelőre késnek azok a vidám tömegkarambolok (hát mán' semmi szórakozása nincs az embernek?). Igen-igen, ezek a hűvös decemberi napok valahogy mindig kihozzák a destruktívabb énemet. Na jó, térjünk vissza a Fantazmagóriára, elvégre az év végi nyüzsire nagyon felpörögtek a nyugati cégek, valóságos modul, kiegészítő, figura, naptár, album és könyv hegyekkel árasztják el a szerepjátékok rajongóit. A Silverland tömött polcai közt barangolva azonban mégis egy szerény kivitelű kis könyv, a Well of Worlds modulgyűjtemény ragadta meg a figyelmemet.

WELL OF WORLDS - KALANDOK A DÉMONOK ÉS ISTENEK FÖLDJÉN

A fenti szövegből bizonyára rájöttetek, hogy egy Planescape kiegészítőről van szó. A könyvben 9 rövidebb kalandot, néhány új varázstárgyat, valamint egy kellemesen megrajzolt posztertérképet találunk. A kalandok többsége magasabb szintű partiknak szól, hisz nem egyszer valóságos démonseregeket kell a nemlétbe taszítanunk. Van persze néhány kezdőknek szánt történet is, de 3-5. szint alatt ezekbe sem érdemes belekezdeni. Szóval a következő kalandokat játszhatjuk le:

Kirándulás Baatorba: a csapatot egy térkapun belépve kellemetlen meglepetés éri. Lehet, hogy a pokolba kerültek?

A labirintus: hajsza egy rég elveszett kard után, ami talán nem is az, mint aminek látszik.

Szerelmes levél: a nagyhatalmú Baatezu szerelmeslevelet küld egy Tanar'rinak. Ez most tréfa vagy mi?!?

Véres vihar: a csapat váratlanul egy háború kellős közepébe csöppen. Méghozzá egy olyan háborúéba, ahol halhatatlan démonok csatáznak egymással az idők végezetéig.

Nehéz idők: hajsza egy Zeracuk nevű bölcs után, akit valami nagyhatalmú lény rabolt el és tart fogságban. Kemény dió...

Epona lánya: a feladat egy varázslatos hatalommal bíró ló kiszabadítása. Természetesen a fogvatartója sem most jött le a falvédőről.

A toborzók: a csapat néhány parázs kis csata után rádöbben, hogy nem érdemes egy térkapu melletti városban időzni...

A vadászat: egy fiatal nemes (s vele együtt a parti is) megtapasztalja, hogy milyen érzés vadnak lenni egy hajtóvadászaton.

Emberek a vízesés alatt: gyanútlan karakterek találkozása a szládokkal (elég kétesélyes a küzdelem)...

Mit tudnék még elmondani a Well of Worlds-ről? Talán csak annyit, hogy a keményebb modulokat kedvelő mesélők mindenképp szerezzék meg. A történetek logikusan felépítettek és pontosan kidolgozottak, emellett jónéhány eredeti ötlettel is találkozhatunk. Talán csak az nem tetszik a könyben, hogy a meséket nem igazán lehet egyben lejátszani. Hja, semmi sem tökéletes...

MARVEL SUPER HEROES - AZ X-MAN ÉS PÓKEMBER KÉPREGÉNYEKRE ÉPÜLŐ SZEREPJÁTÉK

Az ember valahogy úgy van a Marvel-képregényekkel, mint a spenóttal: vagy nagyon szereti őket, vagy nagyon utálja. Elvégre nem mindenkit tudnak lekötni olyan sztorik, melyekben rádioaktív pók által megharapott újságírók verekszenek rinocérosznak öltözött melákokkal. Sokan viszont kedvelik ezt a furcsa, irreális, de heroikus világot, ahol a jó nagyon jó, s a gonosz nagyon gonosz, ahol semmi sem lehetetlen. Ahol a fizika fügét mutat Einsteinnek, Newtonnak és a fénysebesség sokszorosával száguldoznak az űrhajók.

Nos, ebben a világban játszódik a Marvel Super Heroes szerepjáték. Karaktereink természetesen nem átlagos, hétköznapi emberek, hanem mutánsok **(Mutant)**, szuperképességű emberek **(Altered Human)**, hi-tech hősök **(High-Tech)**, robotok vagy idegen lények **(Alien)**. Karaktereink fajtájuktól függő előnyöket kapnak, pl. egy mutáns nem túl népszerű, viszont nagyon szívós (magas egészség).

Minden karakternek 7 fő tulajdonság van, ezek a harci jártasság **(Fighting)**, ügyesség **(Agility)**, testi erő **(Strength)**, egészség **(Endurance)**, intelligencia **(Reason)**, érzékek **(Intuition)** és mentális erő **(Psyche)**. Az első négy tulajdonság összege adja meg a maximális életerőnket (Health), míg az utlosó három az induló karmánkat. Karmapontjainkból növelhetjük szuperképességeinket, tulajdonságainkat. Lényeges lehet még hősünk vagyoni helyzete **(Resources)** és népszerűsége **(Popularity)** is. Tulajdonságainkat egy táblázat alapján dobhatjuk ki, a kapott értékek a nagyon gyengétől **(Feeble - 2)** egészen a bámulatosig **(Amazing - 50)** terjedhetnek (itt jegyezném meg, hogy a játék kizárólag tízoldalú kockákat használ).

A tulajdonságok meghatározása után ki kell dobnunk, hogy hősünk hány szuper illetve sima képességgel rendelkezik. Szuperképességekből aztán van választék, több mint nyolcvan közül válogathatunk. Szuperképességeink értékét is ki kell dobni, itt egy 20-30-as szint már elég jónak számít. Természetesen vannak sima képességek, ezek között akad néhány nagyon hasznos (pl. harcművészetek), de ugyanennyi teljesen felesleges is (pl.: geológia).

Kár is lenne több szót vesztegetni a karaktergenerálásra, úgyhogy rá is térnék magára a játék rendszerére. A Marvel Super Heroes teljes rendszere egy táblázatra épül, amit jóformán bármilyen cselekvés sikerének a meghatározásához felhasználhatunk. Először is ki kell keresnünk a használt képesség értékének megfelelő oszlopot, majd dobnunk kell d100-zal. A kapott értéket kikeressük a táblázatból, s megnézzük, hogy milyen színnel van jelölve. A fehér szín mindig sikertelenséget jelent, legyen szó fegyveres harcról vagy botanikáról. A zöld már sikeres cselekvést jelöl, ilyenkor egy egyszerűbb feladatot már végrehajtottunk, de igazán nagy bravúrra azért nem voltunk képesek. A sárga szín már egy komolyabb siker, ezzel már a nehezebb feladatokat is megoldottuk. A vörös szín valami hatalmas bravúrt jelent, ilyenkor jóformán bármit meg tudtunk csinálni. Egy feladat nehézségét mindig a mesélő dönti el, s ezt a döntést a játékosoknak illik vita nélkül elfogadniuk.

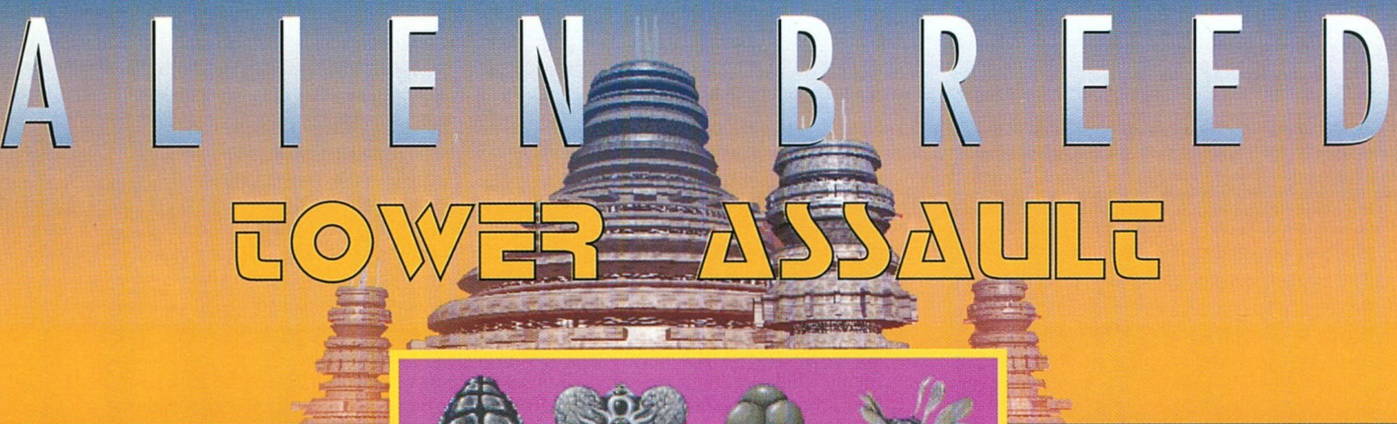
Fejlődni a karma-pontok elköltésével tudunk, méghozzá igencsak lassú tempóban. Egy magasabb tulajdonság minimális növeléséhez már játékokon át kell a karma-pontokat gyűjtögetni. Karmapontokat kaphatunk pl. szuperbűnözők elfogásáért, emberéletek megmentésért, sikeres szereplésekért. Ugyanakkor egy ember megölése miatt az összes (!) karmánkat elveszítjük, szóval nem árt mindig óvatosnak lennünk. Karmánkkal amúgy még megnövelhetjük egy dobásunk értékét is, ez néha az életünket mentheti meg.

Hát, akkor dióhéjban ennyit a Marvel Super Heroes-ról. Maga a játék szerintem egész jóra sikeredett, a szabályrendszer is látszólagos bonyolultsága ellenére könnyen megszokható. Persze néhány dologgal azért nem tudtam megbarátkozni, például a meglehetősen idétlen világgal meg a sok helyütt felbukkanó áltudományos halandzsával. Mindent összevetve azért bárkinek bátran ajánlhatom a Marvelt, elvégre jómagam is már számtalan délutánon és estén át hajkurásztam mindenféle szuperbűnözőket és gonosz idegen lényeket. Ja, ha eddig még nem említettem volna, a játékot a Rémségek Kicsiny Boltjában szerezhetitek meg.

Ezzel zárom is soraimat, mindenkinek Kellemes Karácsonyt és kalandokban gazdag Új Évet kívánunk. Viszlát jövőre!

T.J.

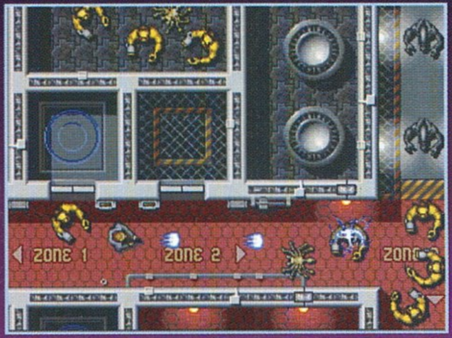




ALIEN BREED
TOWER ASSAULT



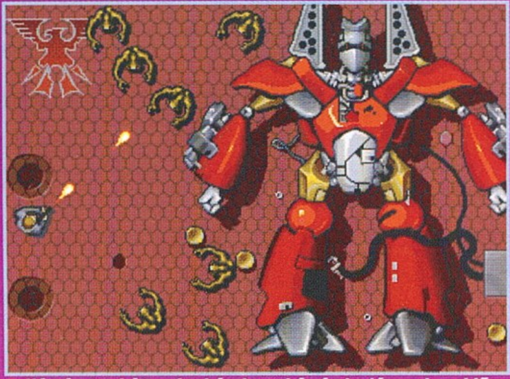
Ismered az Alien-filmsorozatot, különös tekintettel a második részére? Nos, akkor el tudsz képzelni magadnak egy tetszetős kerettörténetet az Alien Breed második részéhez is. Van itt minden: távoli kutatókolónia, idegen lények csobogó nyállal, elbizakodott mentőcsapat, lezuhanás, ahogy a csövön kifér. Csak intro nincs, kivéve PC-n, ahol van.



A kép is elárulja, hogy nem szanatóriumi beutalón vagyunk...

AZ ÚJDONSÁGOK...

Maga a játékrész igencsak fejlett a maga nemében. Az akciót felülnézetből láthatjuk, a képernyő úgy gördül minden irányba mintha teflonon csúszna. Természetesen ketten is küzdhetnek a több mint ötven pályán, melyek majd' 250-féle útvonalat rejtenek magukban a végső szörnyig. Minden pályán több kijárat található, így egész kis labirintuson kell végigküzdeni magunkat. Az egyes szinteken elszórva fegyverek, kulcskártyák, elsősegélycsomagok, tölténytárak és bankjegyek vannak elhelyezve. Egyes kukacoskodó olvasókban felmerülhet a kérdés: mi a fenének nekem pénz, mikor kisebb gondom is nagyobb annál, minthogy a piszkos anyagiakkal bíbelődjek. Nos, a válasz egyszerű: az egyes szinteken terminálokra bukkanhatunk, melyekre becsatlakozva fegyvereket (lézereket, lángszórókat, rakétákat) illetve egyéb fontos tárgyakat vehetünk (például lőszert, kulcsokat). Emberünkkel egyébként nem csak a megszokott mozgásokat végezhetjük, hanem hátrálva is tüzelhetünk, fedezve magunkat. Erre néha nagyon is szükségünk lehet, mivel a program másik újítása az, hogy egyes szinteken tök sötét van, és az idegeneket csak kék szemük villogásáról vehetjük észre (nem vicc). Ezeken a pályákon az egyetlen segítségünk egy zseblámpa lehet, melyhez néha juthatunk csak hozzá, és mely természetesen csak egy kis területet világít meg.



Káprázatos hátterek - kár, hogy bámészkodásra nincs idő.

AMIT MÁSHONNAN IS ISMERHETÜNK...

Néhány pályán egyéb szereplőkkel is találkozhatunk, legtöbbjuk azonban sajnos halott. A náluk talált tárgyak azonban hasznosak lehetnek, mert mindegyikből fontos információkat szűrhetünk ki, melyek az adott pálya teljesítésében segítenek (például a legjobb útvonalakra vezető kijáratot írják le, másik, esetleg még életben levő szereplőkről tájékoztatnak). Találhatunk egyszerhasználatos térképeket is. Ugyancsak összefuthatunk túlélőkkel is, akiket biztos helyre kell vezetnünk, hasznos információkért cserébe. Útvonalunktól függően egyébként más feladatokat is végre kell hajtanunk: energiatárolókat kell lerombolnunk, "tojáskeltetőket" kell elpusztítanunk, és így tovább. Utunk során egyre nagyobb (számú) szörnyekkel találkozhatunk, melyekben az Alien-sorozatban szereplő lények rokonaira ismerhetünk. Legvégül juthatunk el a királynőhöz, akit harcosok serege véd és ő maga sem egy szűzies teremtés, a lelkem.

ÉS A VÉGSŐ KONKLÚZIÓ...

A játék igen szép. Bővebben: a grafikák, hátterek a Chaos Engine szintjén vannak, de (szerintem) annál még jobb hangulatot teremtenek, mert itt nem holmi mászkáló kezeket meg békákat kell lődöznünk, hanem igen nyomasztó, villogófogú, nyáladzó, büdös, sikamlósbőrű (vettél már le halat a horogról? Az ember bele kifordul), rémálomba illő kreatúrákkal kell felvennünk a harcot; bár meg kell jegyezni, hogy a hangulatteremtésben az Alien-filmek emlékének is igen nagy szerepe van. A zenék is dinamikusak, de nagyon helyesen csak aláfestik a hanghatásokat, melyek ugyancsak igen szépek: legyen elég annyit említeni, hogy egy női hang folyamatosan szóval tart minket, tökéletes angolsággal tájékoztatva mindenféléről. Összességében (már igazán kitalálhatnék valami más szófordulatot is a leírások végére) ez egy nagyon szép játék, gyönyörű grafikával, kellemes hangokkal, változatos játékmenettel (a labirintus miatt soha nem kell kétszer ugyanazon az útvonalon mennünk), bla bla bla. Egyszóval vegyétek meg, érdemes.



Ketten játszva is alig lehet megbírkózni a bazinagy dögökkel.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

TOWER ASSAULT — KIADJA: **TEAM 17**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **84%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 5MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Úgy tűnik nem múlik el év sáska... akarom mondani lemmingjárás nélkül.

THE all new WORLD of Lemmings





● A kis nyíllal határozhatjuk meg, merre akarunk ásni.

Földet. Amint betöltöttük a játékot, már láthatjuk, hogy a menürendszer is alaposan átváltozott, hiszen alig van szöveg, a pályák, de még az opciók választása is magán a játéktéren, azaz a léghajóban, s onnan kitekintve történik.

Már az induláskor egy újabb kellemes meglepetésben van részünk, hiszen például ninja lemmingek vagy ókori egyiptomi lemmingek közül is választhatunk. Miután kiválasztottuk az első pályát, rögtön észrevehetünk, hogy lemmingjeink nagyobbak lettek, így grafikájuk és animációjuk még kifejezőbb és tökéletesebb. Ennek megfelelően tehát a különböző törzsből való lemmingek nem csak a ruhájuk színében különböznek, hanem öltözetük, de még a járásuk és a mozgásuk is eltérő.



● Lemmingjeink a dzsungelt is benépesítik.

A programban immár a környezet, azaz a tereptárgyak, és az azokon található egyéb ellenséges, vagy barátságos élőlények is jobban kiveszik a részüket. Találkozhatunk ugyanis a talpunk alatt olvadó kövezettel, vagy falakat áttörő vakondokkal. A legfőbb vetélytársunk azonban ebben a részben is az idő, melynek az órája ezúttal szintén grafikusan megoldva, az ikonok között kapott helyet.

Akik a Lemmings 2 után úgy gondolták, hogy egy harmadik rész már nem tud új dolgot felmutatni, nagyot tévedtek. A Psygnosis legújabb műremeke ismét telitalálat

A kis caplató manók végeláthatatlan hada a '94-es évben is elindult, hogy ismét meghódítsa a vásárlók szívét. Az All New World of Lemmings sikerét a Psygnosis ezúttal sem bízta a véletlenre, hiszen mint minden nagy dobását, ezt a játékát is a karácsonyi vásárlási láz kellős közepére időzítette, s mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg már a boltok polcain lesz az anyag. Nekem azonban egyelőre sajnos még csak egy demó verzióhoz volt szerencsém, azt azonban már ez alapján is elmondhatom, hogy a lemmingekből - immáron szinte ki tudja hányadszorra - ismét sikerült a maximumot kihozni.

Azt hiszem nem akad olyan olvasó, aki nem ismerné ennek a sorozatnak valamelyik tagját (hiszen az első rész szinte már csak Primóra nem jelent meg), ám ha mégis, annak íme egy mondatban a feladat: egy sereg kis bárgyú lemminget kell mindenféle veszélyeken keresztül az egyes lemmingeknek kiadott parancsok segítségével a pályák kijárataihoz elvezetni. Az új rész nem csak egyszerűen új pályákat tartalmaz, hanem az irányítástól kezdve a játékmenetig minden megújhodott, s csak a brilliáns alapötlet maradt a régi.



● Látogatóban a vakondoknál.



● Egy ninja persze nem ijed meg egy kísértetháztól.

NÉZZÜK, MI MINDEN ÚJDONSÁGOT KÍNÁL A JÁTÉK!

A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abbamaradt, tehát hőseink ismét léghajón járják a világot, s így árasztják el a Földet.



● Kár, hogy lemmingünk nem tud mozdonyt vezetni.

A játékmenet és az irányítás szintén teljesen átalakult. Mindössze öt dolgot tudunk lemmingjeinkkel csinálni: megfordulni, blokkolni, ugrani, s ami vadonat új: tárgyakat használni, ill. a felvett tárgyakat letenni. A tárgyakat hőseink mellesleg automatikusan felveszik, ha elhaladnak mellettük, egy lemmingnél pedig egyszerre egy tárgy lehet. Ha tehát a használni ikon be van kapcsolva, s így rámutatunk egy olyan lemmingre, amelyiknél van valamilyen tárgy, úgy a "használni" ikon átvált arra a tárgyra amit az illető magánál tart, jelezvén, hogy mit tudunk csinálni vele. Így leírva ez talán egy kicsit bonyolultnak tűnik, de biztosíthatok róla mindenkit, hogy játék közben ez pofon egyszerű, szinte magától értetődik. Tárgyaink a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, mint például tégla, mellyel az előző részekhez hasonlóan építkezni tudunk, avagy wc-pumpa, amit - talán mondanom sem kell - a falak megmászására használhatunk. Az eszközeinket azonban ésszerűen kell használnunk, ugyanis igen hamar elhasználódnak: a tárgy ikon alatt egy kis csík jelzi az állapotukat. Ha ez a csík elfogy, az azt jelenti hogy az adott eszköz vagy elfogyott, vagy elhasználódott.



● A már jól bevált hídépítés.

A DMA programozói ismét egy profi munkát adtak ki a kezükből. Igaz ugyan, hogy egy témáról nem biztos hogy szerencsés ennyi bőrt lehúzni, de ha ezt ilyen minőségben folytatják, gondolom senki nem fog a még esetleges újabb részek ellen tiltakozni.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS — KIADJA: **PSYGNOSIS**

grafika	8/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	5/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

DYLAN
The full moon nights

Történetünk gyökerei egészen 1988-ig nyúlnak vissza - ekkor született meg Dylan Dog alias The Nightmare Investigator (magyarul talán "Rémálom Felügyelő"-nek lehetne ferdíteni) egy Tiziano Sclavi nevű olasz úriember fantáziájában. Neve hamarosan ismertté vált, mint képregényhős, hatalmas karriert futott be Olaszországban, sőt 1992-ben a Simulmondo cég egy kiemelkedő színvonalat képviselő ügyességi kalandjátékot is megjelentetett C-64-en Dylan Dog (The Murderers) címen. (A teljes leírás és végigjátszás megtalálható az 1992/2-es 576 KByte-ban). Azt természetesen nem kell hangsúlyoznom, hogy a játék ugyanúgy fogalommá vált, mint képregény őse, és valószínűleg ez inspirálta az olasz Infomaster szoftverházat arra, hogy az idén kiadják a Dylan Dog II-t, amely formailag ugyan teljesen más stílust képvisel, de a jelenlegi nemzetközi helyzetet tekintve, azt hiszem, frankón megállja a helyét...

A KERET-TÖRTÉNET

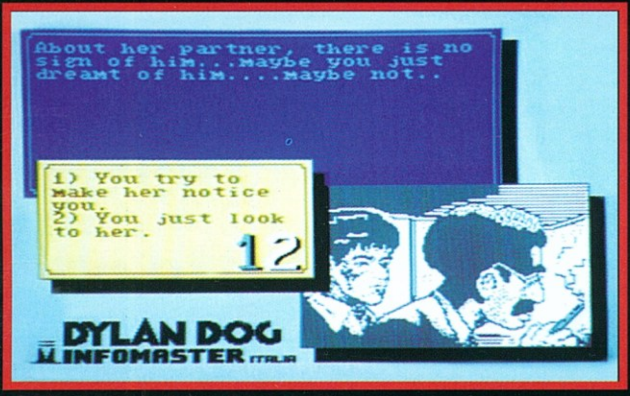
Néhány nappal ezelőtt egy Price nevű gazdag angol úriember megbízásából hagytuk el londoni otthonunkat, segédünkkel Grouchoval együtt. Price úr egyetlen leánya, Mary Ann ugyanis nyomtalanul eltűnt a wolfburgi (Németország) leánynevelő intézetből, ahol tanulmányait folytatja. Feladatunk természetesen az, hogy előkerítsük, és ha sikerrel járunk, az elismerésen kívül 5000 font jutalom is üti a markunkat.

RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

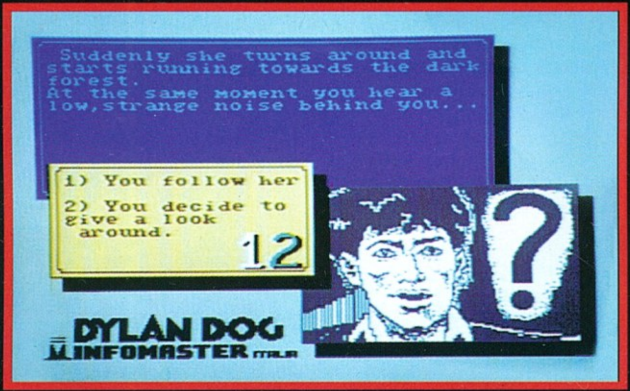
A játék leginkább a Jackson-Livingstone könyvekhez hasonlítható, persze lényegesen rövidebb azoknál. El kell olvasnunk a képernyőn megjelenő szövegeket és el kell döntenünk, hogy az 1-es vagy a 2-es (esetenként 3-as is van) pont utasítását óhajtjuk-e követni. A pontok között a billentyűzet bármely gombját megnyomva váltogathatunk, white is O.K., azaz a fehérre színeződő számmal jelölt pontban megadott utasítást érvényesíthetjük a RETURN segítségével. Játék közben az F1 megnyomásával menthetünk állást, F8-cal pedig a játék elejére térhetünk vissza.

A VÉGIGJÁTSZÁS

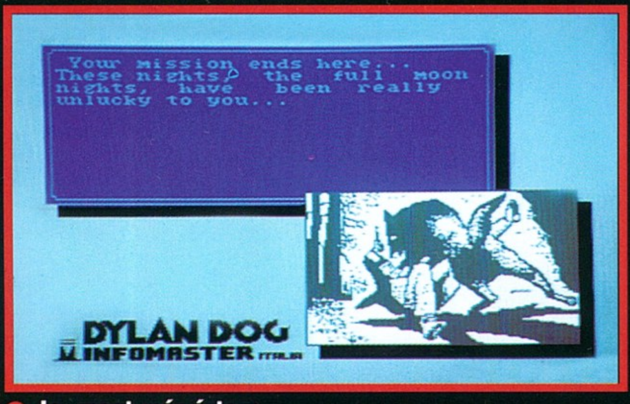
A játék kezdetén kiváló karban lévő Volkswagen kocsinkkal szlalomozunk a nómet országúton, miközben Grouchonak fejtegetjük Mary Ann Price rejtélyes eltűnésével kapcsolatos véleményünket. Groucho egyetértéséről biztosít bennünket, és miután ez az érdemes diskurzus befejeződik, forduljunk balra (LEFT), úgyis éppen egy útelágazáshoz értünk. Kábé egy kilométert tehetünk meg az új úton, amikor valami mozgás észlelünk az utat szegélyező fák között. Embernek tűnik, tehát gyorsan álljunk meg (YOU STOP) és menjünk oda. Mire odaérünk, a pasas természetesen már eltűnt, ezért induljunk el utána befelé az erdőbe (YOU GO INTO THE WOOD), miközben Groucho barátunk egy különleges alakú fát kezd el vizsgálni. Sajnos nem hódolhat sokáig botanikai szenvedélyének, ugyanis hirtelen gallyropogást hallunk a hátunk mögött, és mikor odafordulunk, egy jókora fekete farkasba ütközünk. Szabadkozni alighanem felesleges időpazarlás lenne, lévén hogy a farkasok többsége nem kommunikációs készségéről híres, inkább koncentráljunk a revolverre, amit Groucho hajít felénk. Általában nem sikerül elkapnunk, de ne bán-



Most légy okos, Groucho!



Mi ez a furcsa zaj mögöttem?



Ja, most már értem...



DOG 2

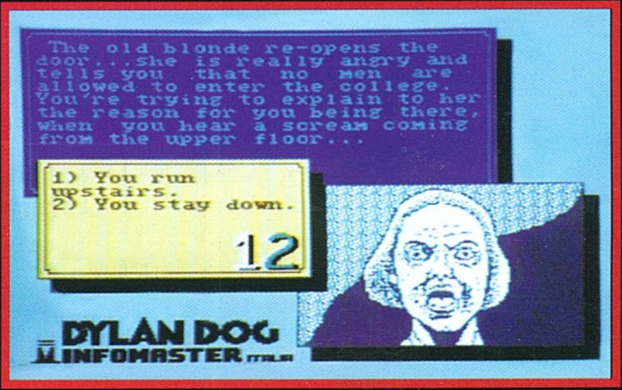
HOGY LEHET SZERÉNY KIVITELEZÉSSEL IS ÉLVEZETES JÁTÉKOT KÉSZÍTENI?

kódjunk túlságosan, mert a farkast védtelenségünk láttán hirtelen emberbaráti érzések szállják meg, és úgy dönt, hogy inkább majd később vacsorázik. Ha esetleg elkapnánk a stukkert akkor se lőjünk (YOU DON'T SHOOT), mert ellenkező esetben a farkas gyomrában fejezzük be földi pályafutásunkat, míg így ugyanaz történik, mintha nem kapjuk el a fegyvert, azaz a farkas távozik.

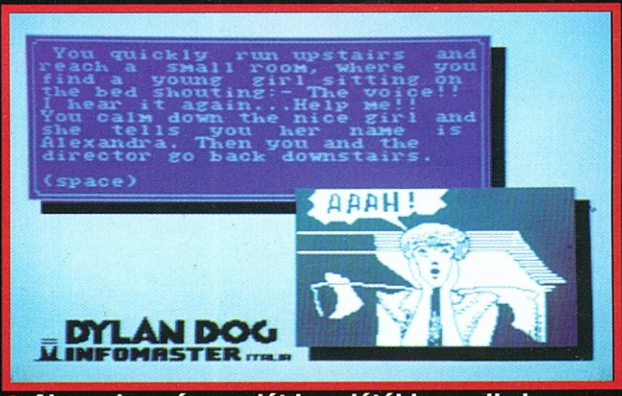
Miután kifújtuk magunkat körülnézünk, és beljebb az erdőben lidércfényt pillantuk meg arra, amerre a farkas eltűnt. A nyomokat követve (YOU FOLLOW THE FOOTPRINTS) meglepve tapasztaljuk, hogy egyre rövidebbek és keskenyebbek lesznek (mármint a nyomok), és végül közönséges emberi lábnyomokká változnak át. Miközben ezen a rendkívüli eseten álmélkodunk, az ösvény amelyen haladunk, hirtelen kettéágazik, közvetlenül előttünk egy barlang bejárata nyílik, nyugatra pedig egy kisebbfajta domb emelkedik. Menjünk be a barlangba (GO INTO THE CAVERN), és bár Groucho nagyon szeretne egy kicsit pihenni és megszáradni (kint ugyanis esik az eső), eszünkbe ne jusson engedni a kívánságának, hacsak nem akarunk rövid időn belül nyomozóból egy farkas legkedvesebb emlékévé átalakulni. Inkább folytassuk utunkat a barlang belseje felé (YOU FOLLOW THE PATH), mígnem egy kanyar után egy kunyhót pillantunk meg. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be (YOU TRY TO GO IN). Bent nincs semmi érdekes, csak por, de az aztán minden mennyiségben - valószínűleg évek óta nem járt itt senki. Fulladás általi haláltól tartva már éppen indulnánk kifelé, amikor az egyik sarokban három kést pillantunk meg. Alaposan szemrevételezve őket a következő diagnózist állítjuk fel: az első rövid és rozsdás, a második csavart pengéjű, végül a harmadik vékony, de rendkívül éles. Groucho javaslatára pártfogásunkba vesszük az egyik kést - nevezetesen a harmadikat (THE THIRD), mivel csak azzal tudunk valamit kezdeni, az első ugyanis azonnal szétporlad, a második pedig fűtőtestté alakul át, és megéget, mihelyt hozzáérünk - hogy a szembejövő kóbor almák meghámozása majd ne okozzon gondot. Ezután visszatérünk a kocsihoz meglehetősen összezavart lelkiállapotban.

Az eső továbbra is esik, mi pedig néhány kilométer megtétele után megfeneklünk a sárban, a civilizálatlan németek ugyanis nem aszfaltozták le az utat. Már éppen hozzákezdenénk a szitkozódáshoz, amikor hirtelen egy jól megtermett fickó tűnik fel a kocsi előtt az úton, és az ütközőnél fogva kiránt bennünket a sárból. Mi ezért igen hálásak vagyunk, és jutalomból megengedjük neki, hogy beüljön a kocsiba, és megmutassa a Wolfburgi Leánynevelő Intézet felé vezető utat. Bár angolul nem beszél, mégis meglepően gyorsan felfogja, hogy miről van szó, és így hamarosan lehorgonyzunk az intézet kollégiuma előtt. Az idegen becsönget, majd a kijövő idősebb, szőke nővel németül megtárgyalja a tényállást (mi csak annyit értünk belőle, hogy a fickó szabad idejében az Ottó névre hallgat), majd rövid köszönetnyilvánítás után bemennek, és bevágják maguk mögött az ajtót. Az eső változatlanul esik, Groucho káromkodik, mi viszont ismételten becsöngetünk (YOU RING THE DOORBELL). Az öreg hölgy újra kinyitja az ajtót, de mielőtt ideje lenne elküldeni bennünket a k...ödös Albionba, egy sikolyt hallunk a felső szintről, mire lendületből felrohanunk (YOU RUN UPSTAIRS), nehogy lemaradjunk a lényegről. Odafent egy fiatal lány sikoltozik valami hangról, amit hallott, de ezen és a nevén (Alexandra) kívül egyelőre nem sikerül többet kihúznunk belőle, így inkább visszamegyünk a földszintre, mielőtt tériszonyunk támadna. Odalent ki másba is ütközhetnénk, mint az öreg, szőke hölgybe, aki, mint kiderült, civilben az intézet igazgatója is, és éppen ezért magyarázatot követel viselkedésünkre - valószínűleg a lépcsőn elkövetett állagrongálás esetének alapos gyanúja miatt. Helyes, magyarázzuk el neki, hogy mit keresünk itt (YOU EXPLAIN HER), mire rögtön más hangnemben kezd beszélni. Igen udvariasan megkér bennünket, hogy menjünk el má' innen valahova, mert már este van, a lányok aludni szeretnének, és egyébként is mindjárt kezdődik a Dallas stb., majd holnap megbeszéljük a többit. Még elárulja, hogy Wolfburg központjában (kábé két kilométerre) két jó fogadót is találunk, ahol megszállhatunk, csak tűnjünk el minél gyorsabban, mert az intézet jó híre forog kockán.

Rendben van - irány a városközpont, de mielőtt túlságosan belejönnénk az éjszakai autókázásba, kifogy a benzin. Benzinkút egy szál sincs a közelben, ezért menjünk tovább gyalog (YOU GO ON FOOT), de alhatunk a kocsiban is, csak ilyenkor hamar megkapjuk a Piroska-szindróma névre hallgató betegséget, azaz egy farkas pontot tesz életünk vé-



Nem vagyok én apáca! Vagy mégis?



Alexandra még a saját hangjától is megijed.

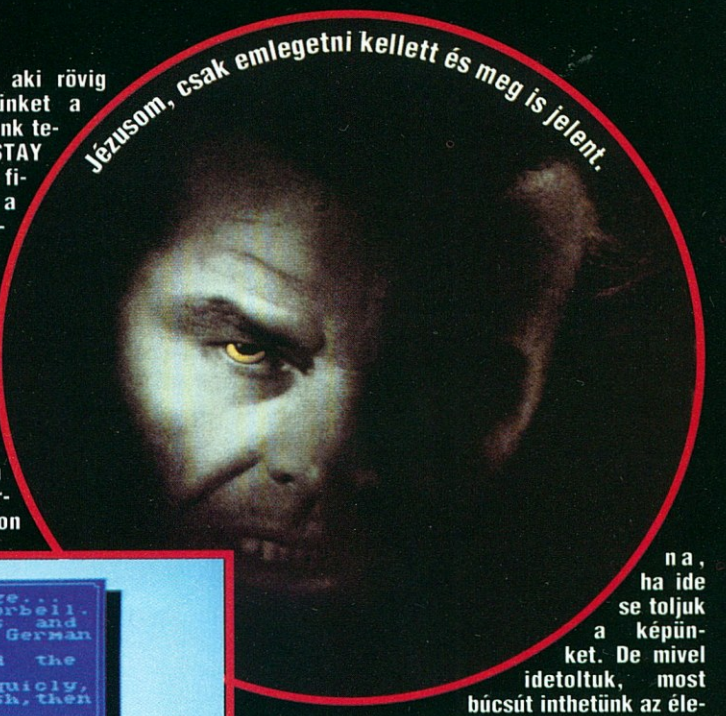
gére, és kezdhetjük az egészet elölről. Fél óra gyaloglás után egy útelágazáshoz érünk, háromfelé mehetünk. Legcélszerűbb egyenesen (STRAIGHT) menni, ekkor pontosan a főtérre érkezünk. Jobb kéz felé a Der Mond, balra a Wolf Inn nevezetű fogadó található. A másodikat (THE SECOND)válasszuk, de mielőtt választanánk, mentsük ki az állást, mert a barátságtalan tulaj sortűzzel fogad bennünket. Ha netán elpatkolnánk, töltsük vissza az állást, és kísérletezzünk addig, amíg végre hajlandó mellélőni. Ekkor - miután a program közli, hogy marha nagy szerencsénk volt - vegyünk egy nagy levegőt, és rohanjunk a fogadó felé. (YOU RUN TO THE INN). A tulaj, miután meggyőződött emberi mivoltunkról, elmagyarázza, hogy azt hitte, hogy idegenek vagyunk. Miután biztosítjuk arról, hogy valóban idegenek vagyunk, nevezetesen angolok, azt is elmagyarázza, hogy az "idegenek" azok a félig emberek, félig farkas teremtmények, akikkel korábban a játék folyamán már volt szerencsénk megismerkedni, és akik már jó néhány éve zargatják őket, elrabolják a nőket, és nem lehet ellenük semmit tenni. Késő éjszakáig erről folyik a beszélgetés, aztán végre lefekhetünk, bár teljesen feleslegesen, mert alig tudunk aludni.

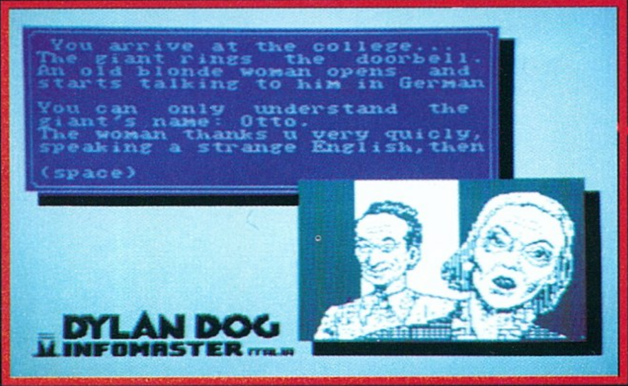
Reggel meglehetősen morózus hangulatban ébredünk, de szerencsére kisüt a nap, és nyugodtan kvarcolhatunk egészen addig, amíg megérkezik Alexandra, az ifjú hölgy, akivel tegnap este a kollégiumban találkoztunk. Együtt megreggelizünk, közben Alexandra előadja, hogy szerinte Frau Helga Blucher, az intézet igazgatója nem olyan ártatlan, mint amilyennek kinéz. Véleménye szerint Mary Ann Price nem megszökött, hanem elrabolták. Kérdésünkre, hogy mi az a hang, amitől tegnap olyan nagyon pánikba esett, azt feleli, hogy nem tudja, és az intézetben tanuló többi lány sem tudja, bár mindannyian hallották, így Mary Ann Price is, közvetlenül az eltűnése előtt. Reggeli után megtöltjük a kocsit (ami, ugye, fél órányira vesztegel tőlünk az országúton, tök üres tankkal - igazán kiváncsi lennék rá, hogy s mint folyt ennek a manővernek a kivitelezése...), majd elheverünk a fűben Alexandrával, és elkezdünk "fun"-t játszani. (Nem állítom biztosan, de feltételezhető, hogy ez a "fun" napjaink legközkedveltebb, szabályokkal nem rendelkező társasjátéka...). Alig egy-két perc telik el, amikor a lány hirtelen halálra rémülten felugrik, és közli, hogy ismét hallotta a "hangot". Éppen a megnyugtatásához próbálnánk kezdeni, amikor valaki hátulról úgy vág bennünket tarkón, hogy azonnal közelebbi ismeretséget kötünk a talajjal. Amikor felpillantunk, azt látjuk, hogy Alexandra rohan befelé az erdőbe, de sajnos nem rohanhatunk utána, mert ha mégis megtesszük, a tegnap még rendkívül barátságos és szolgálatkész Ottóval találjuk magunkat szemben, aki rövig úton átsegít bennünket a másvilágra - maradjunk tehát fekve (YOU STAY DOWN). Tehetetlenül figyeljük tehát, amint a lány eltűnik az erdőben, a veszély elvonultával pedig meglehetősen letargikus állapotban visszatérünk a kollégiumban, és bejelentjük Frau Bluchernek Alexandra eltűnését. Frau Blucher kihívja a rendőrséget, akik természetesen azon nyomban kiutasítanak bennünket Németországból. Szerencsére sikerül meggyőznünk őket arról, hogy becsületes emberek vagyunk, így végül is ránk bízzák: tegyünk belátásunk szerint.

Természetesen maradunk (YOU STAY), visszatérünk a fogadóba, és éppen a tulajnak magyarázzuk az utóbbi néhány óra eseményeit, amikor hirtelen felordít (Itt mindenki idegbajos?), hogy itt egy "idegen", és már lőne is, amikor regisztrálja, hogy nem egy "idegen" az, hanem egy fiatal lány. Méghozzá nem is akármilyen lány, hanem éppen Mary Ann Price, akit keresünk. Nos, miután ilyen szépen megtalált minket, kocsikázzunk el vele a rendőrségre (TO THE POLICE STATION), azaz csak kocsikáznánk, mivel hirtelen elvesztjük az uralmat a járgány fölött, és egyszer csak az erdő kellős közepén találjuk magunkat Frau Helga Blucher, és több tucat farkas társaságában. Frau Blucher egy jóképű fekete tunikát visel, és elmagyarázza nekünk, hogy a boszorkányok ideje még nem járt le, valamint azt, hogy jobban tettük volna, ha ide se toljuk a képünket. De mivel idetoltuk, most búcsút inthetünk az életünknek. Ez az ő elgondolása, és ennek szellemében int is a hozzá legközelebb álló farkasnak, hogy itt az ebédidő. Mi viszont úgy vélekedünk, hogy ha már ott van a zsebünkben a barlangban talált kés, először is egy jól irányzott döféssel elvesszük a farkas kedvét mindennemű további ugrálástól, utána pedig hozzávágjuk az egész készültséget Frau Blucherhez, akit pont a melle közepén találunk el, mire felrobban, maradványait pedig elnyeli egy fekete felhő. A farkasok halálra rémülten rohannak el, és magukban fogadalmat tesznek, hogy a jövőben áttérnek a vegetáriánus életmódra. Mi pedig végre visszatérhetünk Londonba Mary Ann Price-szal együtt, felvehetjük az 5000 fontos jutalmat, és várhatjuk a következő megbízásunkat...

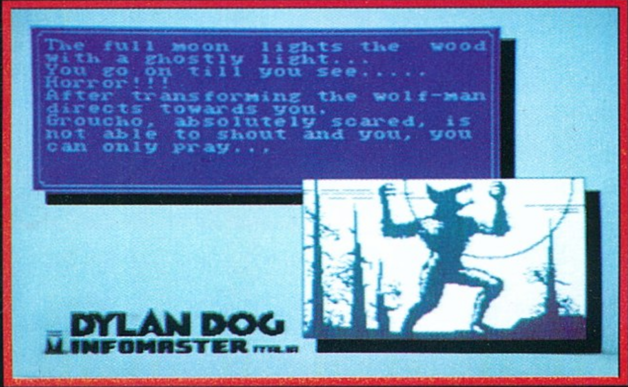
Ühm. Nem azért mondom, de ez egy egész jó kis játék lett. Grafika ugyan nincs, és a zene sem fogja mostanában a slágerlisták csúcsait ostromolni, de az egyetlen helyes út és megoldás keresése és megtalálása azt hiszem, sok mindenért kárpótol. Ühm. Nem azért mondom, de érdemes végigjátszani.

K.K. & CO.


Jézusom, csak emlegetni kellett és meg is jelent.



Frau Blucher tud udvarias is lenni.



Ha ezt Jack Nicolson látná!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

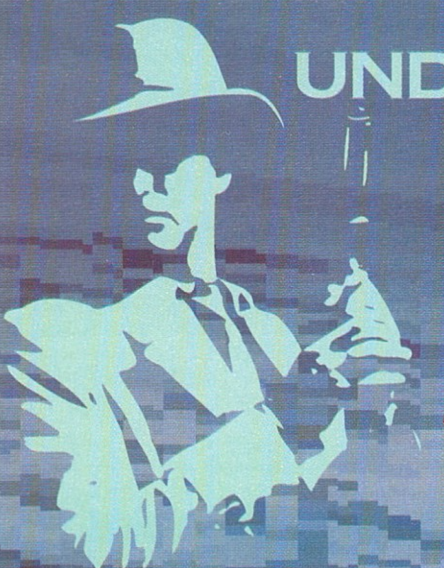
DYLAN DOG 2 KIADJA: **INFOMASTER**

grafika	6/10
hang/zene	2/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **72%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 17MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



UNDER THE Killing Moon

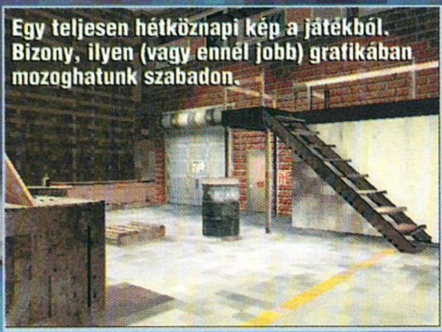
ÉS AZ ÁLMOK VALÓRA VÁLTAK...

Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, hogy megszületett az első, igazán Virtual Realitynek titulálható program PC-re. Be kell vallanom, még mindig a hatása alatt állok és hirtelenjében nem is tudom, hogy fogjak hozzá a nagybetűs PROGRAM dícsértéhez. Írhatnám, hogy fantasz-



Igaz, a kép csak 4MB-os gépről lett kilopva, de így is nehéz hibát találni - még az algákat is látni!

tikus, fordulatokkal teli fergeteges a történet, amit nem egy film is megirigyelhetne. Írhatnám, hogy a hangulata az emberrel teljesen elfeledteti a valós világ realitását, s teljesen beleolvasztja egy III. világháború utáni, nyomasztó, utopisztikus világba. Dícsérhetném a programhoz írt hihetetlen hatású és hangulatú zenéket, melyek Old San Fransisco veszett világába ragadnak, a nyomorúságos lakók közé. Kiemelhetném a 16 bites, studióminőségű monológokat, hanghatásokat, melyek végigkísérik az egész játékot. És természetesen ódákat zenghetnék a játék grafikájáról, a filmszerű SVGA-s mozirészekről, a színészek alakításáról, és a



Egy teljesen hétköznapi kép a játékból. Bizony, ilyen (vagy ennél jobb) grafikában mozoghatunk szabadon.

Virtual Reality minőségéről, mely elénk varázsolja Old S.F. házait, utcáit a legapróbb részletekig - mindezt SVGA-ban! Hogy mit is jelent ez pontosan? Képzeljetek el egy világot, melyben úgy mozoghatunk, akár a Doomban, vagy egyéb 3D-s játékban. Ezután cseréljétek le képzeletben a 320x200-as grafikát 640x480-ra (a 256 szín természetesen marad!), s vegyetek mindezek mellé egy fotóminőségű ray-trace képet, amin a bélyeg recéitől a falrepedésekig minden látható. Most ezt az élethű képet hozzátok össze a fent említett technikával, s bolyongjatok benne kedvetekre! Ne ijedjetek meg a legvadabb fantáziálásoktól sem! Egy tényleg tökéletes világba csöppentetek. Ha ráközelíttek pl. egy asztalra nem az eddigi "óriáspixelek" fogadnak, hanem megmarad a 640x480-as felbontás - s ez így működik a fali képektől kezdve az újságokon át a szőnyegek mintázatáig.

AMI KELLEMETLENEBB: A HARDWARE IGÉNY

Gondolom, mindenki sejti, hogy nem egy háromlemezes játékról van szó, sőt még csak nem is egy 30 megás "óriásról", hanem CD-s programról. Bizony, bizony egy ilyen munka csak CD-re férhet fel... azaz nem is egyre, hanem négyre! Igen, ismét eljött a lemezcserélgetés



Én nagy nehezen feléleszteem, ő meg még egy puszit sem ad...

ideje... a változás éppencsak annyi, hogy a régi 120 Kbyte-os lemezek helyett 600 Megabyte-os CD-ket rakosgatunk ki-be. Csupán ötezerszeres a méretbeli különbség. Na de leginkább az érdekelhet benneteket, hogy milyen konfigurációval érdemes leülni játszani? (Előre megnyugtatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt fut, s így nem kell Pentium egy élvezetes játékhoz.)

- **CD:** egy 486dx66-os mellett elég egy szimpla (ma már jóval tízezer forint alatt van az ára!) sebességű a folyamatos mozirészekhez.
- **Processzor:** már egy 386dx is elég hozzá, de ez esetben meg kell elégednünk a 320x200-as, kisablakos grafikával, ha folyamatosan akarunk mozogni. Az akadás nélküli mozirészekhez ez esetben dupla CD szükséges. Megjegyzem, hogy ha teljes képernyős SVGA-s grafikában akarunk akadás nélkül mászkálni, egy DX4-re vagy Pentiumra van szükség.
- **Videokártya:** sebessége lehetőleg haladja meg a 5000 Kbyte/sec-ot, s legyen benne 512 Kbyte memória. Egy 486dx66 mellett is jó ha van egy Vesa Local Busos kártya, nem beszélve a 386-ról.
- **RAM:** ez a legérzekenyebb kérdés! A minimum 4MB, de ez esetben a játék grafikáját tekintve képtelen kihasználni a SVGA lehetőségeit, s a grafikát lebutítja a memóriával arányosan. Ez annyit tesz, hogy kb. 320x200-as grafikában bolyonghatunk (megnyugtatásul: a Doom szintjét még ez is meghaladja). Hogy mindig SVGA-ban mászkálhassunk, ahhoz 8-12 Mbyte szükséges.

CSAK NAGYON RÖVIDEN: AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Miután felinstalláltuk a szükséges file-okat a winchesterünkre, indítsuk el innen a programot (Gravis-esek a "moongrav.bat"-tel). A kezelőpanelen, ha most játszunk vele először, a **Config**-gel állítsuk be a hangkártyánkat, CD-inket (ha több CD-drive van a gépben). A többi gombot (**load** - állás betöltése, **save** - állás kimentése, **intro**, **exit to dos**) már minden játékos betéve tudja.

Játék közben a **Inventory** gombbal léphetünk tárgyaink közül, ezeket a **Use**-zal használhatjuk valamin, a **Combine**-el egymáson, az **Examine**-nal megvizsgálhatjuk őket. A **Hint**-tel kisebb segítségeket kérhetünk, a **Text**-tel a feliratozást



Lehorgasztott fejjel körbekémlelek a konferenciateremben és... hmm miféle újság az a fiókban?

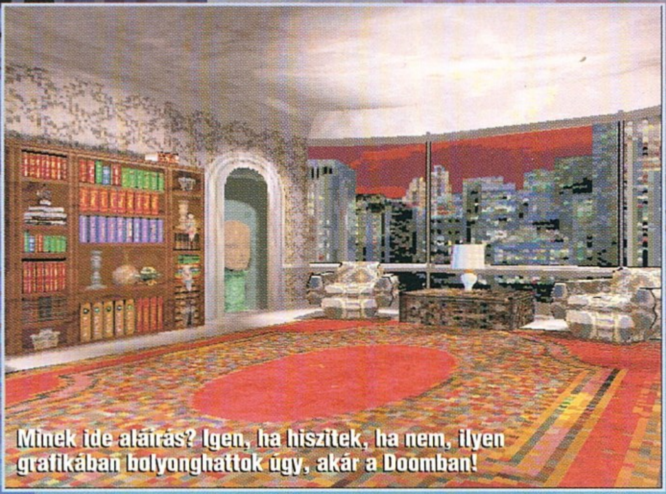
kapcsolhatjuk ki/be, a **Travel**-lel pedig utazhatunk. A mozgás az egérrel és billentyűzettel történik, s a középső gombbal vagy a space-szel léphetünk az interaktív módba, ilyenkor használhatunk, felvehetünk valamit, beszélhetünk, stb. **F2-F4**: felbontás (4MB-osok a leggyengébbre tegyék, lényeges különbség a minőségben náluk úgysincs, csak sokkal lassabb lesz a mozgás). **F10-F12**: lépesek sebessége, **1-0**: a játékablak mérete (Doom-osok jól ismerhetik), **Ctrl**, **Shift**: leguggolás, felállás, **Fel-le nyíl**: fejmozgás.

DAY 1 – Cuffing up Flemm

2024. A III. világháború után az egész világot erős sugárzás éri. A legtöbben elpusztultak a háborúban, de így is sokan maradtunk. Az emberek egy része immunis a rádióaktív sugárzára - én is közéjük tartozom - ők otthagyták Old S.F. lepusztult, romos utcáit, és átköltöztek a New


Itt lakom immár 15 éve. Most éppen egyedül. Ritz motel, 3. emelet.

S.F.-be. Jómagam maradtam - ma is itt élek a Ritz Hotelben, a szerencsétlen lelkek között. Már jó ideje nem csinálok semmmit - néha elvetődök egy-egy bárba, veszek egy üveg Bourbont, s magam vagyok kis hotelszobámban. Néhány napja a feleségem, Sylvia is elhagyott, azóta teljes a magány... Tegnap este azonban felkeresett régi barátom és tanítóm, Colonel magánnyomozó. Beszélgetésünk kizökkentett eddigi semmittevésből, s a régi emlékek felidézése (Martial Memorandium esetet soha nem felejtem el) ismét felébresztette bennem a magánnyomozót, s úgy döntöttem, hogy munka után nézek. Reggel felszedtem a postámat: semmi érdekes - egy szépségszalon reklámja és egy hitelkártya megrendelő a szombszédban nyílt elektroshophoz. A megrendelőlapot megszokásból kitöltöttem - az alsó fiókokban találtam egy bélyeget és egy tollat. Szomorúan konstatáltam, hogy régi faxom teljesen tönkrement, márpedig enélkül tehetetlen egy magánnyomozó. Egy pillantást vetettem Sylvia fényképére - ó, soha többé ne hozzon össze a sors egy ilyen nő-


Minek ide aláírás? Igen, ha hiszitek, ha nem, ilyen grafikában bolyonghattok úgy, akár a Doomban!

vel! - majd kiléptem az utcára, s benéztem reggeli törzshelyemre, a Brew&Stew-be. Louie-ról azt tartják, hogy mindenről tud a városban - rövid csevely után megtudtam, hogy Rook zaciját tegnap éjjel kipakolták (B,C,A). Átnéztem Rookhoz, aki elpanaszolta, hogy tegnap egy Ema Nymton nevű hölgy beadott hozzá egy 8.000 dollárt érő karkötőt, s még aznap este ellopták tőle (B,C,B,A,A,C). Végre kamatoztathatom képességeimet - gondoltam, s felajánlottam a segítségemet. Rook örömmel vette, s kivezetett a sikátorba, ahonnan betörtek. Az ablak szilánkjai közt egy vörös hajszálra leltem, az ajtó előtt egy kábé 14-es lábbal széttaposott csokoládéra. A feldöntött kukát arréblökve egy kulcsot találtam. A sikátor végében álló konténer mellől felkaptam a régi rádiót, s örömmel láttam, hogy valaki lakja a konténert - valaki, aki esetleg láthatott valamit. Visszanéztem Rookhoz, de nem tudott további információkkal szolgálni. Újra irány a konténer, közben megérkezett a lakója is, s elkezdtem faggatni (A,B,C), de nem sokra mentem - mindenáron akart valamit az infókért. Visszanéztem Brew&Stew-be, s kértem egy csokis sütit, amitől megeredt a csöves nyelve: megtudtam, hogy egy 6'3-6'4 magas kb. 300 font súlyú lehetett a betörő. Felkerestem Chelsee-t, a csinos újságáruslányt. Állítólag mutáns - bár nem látszik rajta semmi fura. Újabb támpontokkal szolgált Chelsee (B,C,A): elmondta, hogy az elmúlt napokban egy zöldszemű, vasmacska tetoválást viselő fickóra lett figyelmes a zaci környékén. Postáztam a levelet, s az utcán bandukolva a Brew&Stew előtt egy újságot találtam, tele rendőrségi hírekkel - régi barátom nevét is a hasábokon olvastam, s gondoltam, felkeresem Samet a rendőrségi irodában. Sam sose volt híres jó modoráról - most is alig sikerült valamit kiszednem belőle a rablással kapcsolatosan (C,C,C). Visszanéztem az irodámba, s beadtam az eddig összegyűjtött adatokat: caucasians, norm, male, AB-, nem mutáns stb. A komputer egyetlen ilyet talált: Mick Flemmet. Állítólag Beek Nariz látta utoljára, s jelenleg a Rusty Clown gyilkosságért körözik. Chelseetől megtudtam, hogy Beeket a Coil Tower környékén találom - igaza volt. Beek nem volt valami barátságos, de a kozmetikai szalon bonus kezelőkártyájától máris beszédesebb lett (A,C,C). Mickről és Rustyról is informált - megtudtam, hogy Mick retteg a bozopoktól - bozophobiája van -, amióta Rusty halott. Beek szerint Mick a raktárban tanyázik - mindenesetre én előbb benéztem Rustyhoz. Rusty boltjának kulcsát a lábtörlő alatt találtam, s bent kész kincseskamrára leltem: Egy nyílpuskára, "Inspector Burns" maszkra, az egyik dobozban Rusty elemes bábjára, s a hátsó helyiségben egy lufira és egy nyílra. A kulcs a jobboldali gerendára volt akasztva. A nagy bohócfej szájában egy heliumcsap volt, amivel feltöltöttem a lufit. Ja, megleltem Rusty maradványait is - a raktárban egy savval teli tartályban. A raktárban kiszabadítottam egy tűzoltós ruhát az egyik ládából. Ezután következett a csapda a bozophobiás Micknek: kiszedtem a rádióból az elemeket, s a bohócba szereltem, majd a bábot felakasztottam a horogra. A horog mellé akasztott kulccsal kinyitottam a vezérlő dobozát, s vártam. Rövidesen hallottam Mick nehéz lépteit... Amint belépett, beindítottam a szerkezetet, s ő ijedtében kiszakította a falat, s az asztalon felejtette a karkötőt és a kulccsomóját. A kulccsal kinyitottam a fali széfet, majd a páncéldobozt a sikátorban talált kulccsal - egy hatalmas jade volt benne! Rooknak visszavittem a nyakéket, most megyek alukálni. Jó éjszakát!

DAY 2 – Goose eggs and Hamm

Legelőször leugrottam az elektroshopba, s beszereztem egy működő faxot. Néhány perc múlva kaptam is egy faxot egy titokzatos Countess Reinertől. Felkerestem a felettébb csinos, elragadó hölgyet villájában, aki egy komolyabb feladattal bízott meg: keressem meg családja ereklyéjét, egy kristálymadarat. Chelsee úgy hallotta, hogy egy bizonyos Franco Franco szeretné megkaparintani (B,C). Samből sikerült kiszednem, hogy Franco a jade-kat gyűjti elsősorban. Megkerestem Rookot, aki épp ma reggel dobott ki egy hirdetést Francótól. A kukában megtaláltam, s felkerestem Francót az Alhambra színházban. Kihalt, barátságtalan hely, már évek óta nem működik. Francótól a jade-ért cserébe megtudtam, ki birtokolja jelenleg a kristálymadarat. Hazaérve az irodámban egy fax fogadott Francótól, s elárulta, hogy jelenleg a Knickerboxer épületben tartózkodik Eddie Ching. Sam barátomtól a rendőrségen megtudtam, hogy Eddie a legfelső emeletet bérli...


Neeeeeeem! Hazajött...

Odamentem, de bejutni nem tudtam. Egyetlen támpont, hogy a biztonsági berendezést az Underwood Inc szerelte. Az elektroshopban elbeszélgettem Underwooddal, akit sikerült egy kis kamu dumával rávennem, hogy elárulja a biztonsági berendezés titkát (C,C,A,A). Vettem tőle egy lézerpengét, amivel könnyedén átszeltem a LCD üveget, ami a könyvtárba vezet. Úgy látszik ez az én napon, nem volt bekapcsolva a riasztó. A szekrényből magamhoz vettem a hüllőcsapdát, majd feltöltöttem a gyűrűt az akváriumból. Kiléptem a folyósóra, ahol egy áthatolhatatlan lézerfüggöny állta utamat, amíg ki nem nyitottam a folyosó másik felén a dobozt egy jól irányzott lövéssel, s a benne lévő karra rá nem dobtam az imént feltöltött gyűrűt. A nappaliban találtam egy szülinapi faxot Eddinek, aki most lett 30, pedig húsznak sem látszik. Az egyik monolith tömb mögül felszedtem a hüllőkaját, beledugtam a csapdába, s ravaszul elfogtam a kis aranyost a terráriumból - de minek? Igaz, mindenkinek kell egy háziállat. Amikor a sarokból felemeltem a kampót, egy tükröt láttam a falon, amely mögött egy gombra leltem - a titkos raktár ajtaját nyitotta a könyvtárban. Az egyik kép mögött széfet találtam - Eddie naivan a szülinapja dátumát adta kódnak (101412), s így nem volt akadálya megszerzni kapcsolatainak névjegyzékét, amin L. Percival neve hívta fel magára a figyelmet. Még egy biztonsági kártyára is akadtam, amivel igazán gyerekjáték volt megszerezni a kristálymadarat. Átmentem a könyvtárba, s onnan a raktárba. Az egyik kép mögött ráleltem a védősugarak lyukkártyás kapcsolójára. Arrébb löktem az egyik ládát, ráálltam, és a kampóval kiemeltem a madarat - bye, bye Eddie! Most meg itt vagyok, és - ó a francba, elfelejtettem felhúzni a kocsi ablakát... mehetek le.



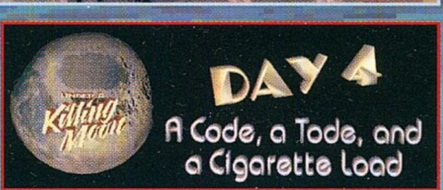


Senkinek se kívánom azt a reggelt, amire ma ébredtem! Tegnap, amikor le akartam zárni a kocsimat rámtámadtak és kiraboltak - persze a madarat is elvitték, s ugrott a harmincezer dolcsi, amit a Contess ígért. Leugrottam Francescahoz, a pizzeriába, aki infóiért cserébe megkért, hogy derítsem már ki, mit csinált múlt éjjel a kedves férje... Egy darabka kódkulcsot is adott, amit férje ruhájában talált. Így a mai nap szinte csak ebből a pitiáner kutatásból állt a Golden Gate Hotelben. Először felkerestem Louiet, aki elújságolt, hogy egy kódolt levelet látott reggel a kukában. A széttépett levelet összeillesztettem, majd a Francescatól kapott kulccsal megfejtettem: ma SILICON a belépő kód a hotelbe. Az idétlen Ardót, aki Lánghad-



nagy imádója, ravasz trükkel becsaptam: magamra öltöttem a tűzoltó ruhát és maszkot, s így jelentkeztem Ardónál (B,B,A). A debil örömmel engedett be a többi hotelszobába. A nagyteremben felvettem egy pezsgősüveg fóliáját, majd körbejártam az exkluzív szobákat. A koncertterembe végre kiélhettem magam a zongorán, s eltettem egy felettéb büdös - de mágneses! - illatosítót. Ravasz fickó ez a Sal! A hálószoba teli volt női ruhákkal, s a szekrényben egy rúzsfoltos pezsgőspohárra leltem. Mit szól majd Francesca - morfondíroztam. A fürdőben - úgy látszik Sal tudja mi a jó - az egyik vázában megleltem a pezsgő dugóját - igazán nagy ötlet volt részemről a pohárral feltölteni a vázát, s leszedni a dugóról a drótot. A hálószoba zárt fiókja így már nem jelentett gondot. S hogy mi volt benne? Egy cipőfűző. Azt aztán be kell zárni! Bár nem jött rosszul, mert összekötöttem a mágnessel, s így kihalásztam a fürdő rácsa alól a csavarhúzót (valami marha letakarta a rácsot egy törülközővel), majd eltávolítottam vele a rácsot, s kihalásztam alóla egy izgalmasnak tűnő filmtekercset... Az elektroshopban vettem egy filmelőhívót, örömmel mutattam Francescának Sal nudis képeit egy hölgy társaságában. Végre meghallgathattam, mit látott múlt éjjel: támadónk felettébb kicsi volt, s nem látszott belőle semmi. De volt egy másik is, aki a támadás után besurrant és kirabolt. Francesca szerencsémre megismerte, Pugot, aki állítólag napok óta szimatol az irodám körül. Felkerestem Beeket, aki természetesen Pugról is tudott - igaza volt, a raktár mellett hamar ráakadtam, s fura dolgokat szedtem ki belőle (A,B,C,B,B,B)... Oh, szegény Colonel, vajon mi lehet most vele? Igen, Colonel figyeltetett bennünket, valószínű azért, mert belekeveredtünk egyik ügyébe - ahogy azt a múltkor is említette. Colonelt azonnal felkerestem - még idejében - de késsel a mellében találtam. Alig néhány órája volt még hátra. Elmondta, a Chameleon (aki olyan alakot ölt amilyet akar) tette, s megkért, hogy haladéktalanul folytassam a nyomozást. Kórházba szállítottam, majd hazajöttem. Kedves látogatók vártak: Eddie Ching két gorillával. Kellő fejmosást kaptam tőle, hogy a madarat balek módon a szekta kezére jutattam (A,B,C,A,C). Tudott valamit a szektáról, amely a világ elpusztításán és újraélesztésén munkálkodik, s a prófécia beteljesüléhez kell a madár. Hát egyelőre semmi sem világos a szekta körül, de talán holnap okosabb leszek...

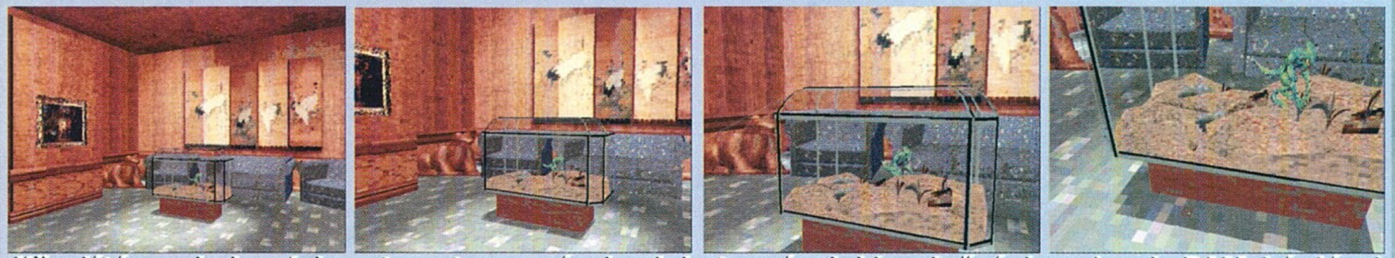




Tyű, fárasztró egy nap volt. Először is felkerestem Contess Reinert, de a gazdag palota helyett egy üres ház fogadott. Világos, a Contess is a Chameleon volt. Leraktam az asztalra a pezsgőspapírt, mire a csillároń ülő madár elragadta, s a cigarettatárcát elejtette. A szemetesben találtam egy széttépett papírt, amin meggyilkolásunk parancsa állt, s Chameleon jelenlegi tartózkodási helye. A kályháról felszedtem az órát, s irány Colonel irodája. Az egyik vázában talált diszket a komputerén lefutattam, s végre kezdtem átlátni a helyzetet: a Chameleon egy szekta tagja, akik a világ megújulását akarják. Most, hogy a kristálymadár a kezükben van, csak néhány nap kell ördögi tervük véghezvitelére. A szekta áll a Crusade politikai szervezet mögött, akik a mutánsok elpusztítását szorgalmazzák, és a G.R.S. génkutatók mögött is. A szektát a CAPRICORN szervezet akarja megállítani, s néhányan beépültek a G.R.S-be, ilyen kém Eva S. is.



A fiókokban találtam egy borítékot a barátnőjétől, s egy barátnőjének címzett üdvözlőlapot. Melahn egy igazi ku... kuka nő. A gyilkosságról egyből az elúszott bermudai út jutott eszébe (C,B,B,B,A). Átadtam neki a lapot, mire nagy kegyesen hajlandó volt válaszolni. Colonel egy kulcsot juttatott eszébe, amit örömmel ide is adott - s én rohantam vissza az irodába. A postában egy UPEX feladóvevényt is találtam, mely szerint Melahn csomagot kapott Coloneltől. A kulcs az irattárolóhoz volt jó, ahol kódolt üzenetekre leltem. Visszaugrottam Melahnhoz (B), s a feladóvevény láttán eszébe jutott egy doboz, amit csak végszükség estén nyithat ki - se pénz, se ékszer nem volt benne, csak egy számsor: 5-7-1. Persze ez volt Colonel kép mögé rejtett széfjének kódja, s a széfben a dokódolókönyv az üzenetekhez, amelyek naplószerűen tartalmazták eddigi nyomzásának eredményét. Egyetlen támpontom Alaynah Moore címe volt. Alaynahot kiskorában láttam utoljára, alig ismertem meg. Kész nő lett belőle! De nincs kedvem itt a régi barátságokról fecsegni - a lényeg, hogy a G.R.S-nél dolgozott, ahol többször kapott fenyegető leveleket, s igazán nem érti miért, hisz a titkos kutatásokról fogalma sem volt. Átadott egy kódkártyát a G.R.S.-be, s evvel elkezdődött a pokoljárásom: elmentem a génkutatóközpontba. Begyűjtöttem mindent, amit találtam: az igazgatói irodában egy zászló mögött megtaláltam Paul D. kártyáját, s evvel kiolvastam a komputeréből minden adatot az üggyel kapcsolatban. A lényeg, hogy a szekta tartózkodási helye a Moon Child űrbázis, s innen akarják a Földet elpusztítani a G.R.S-ben kitenyésztett vírus segítségével. A földön találtam egy villáskulcsot, az egyik asztalon pedig egy mini TV-t. A Supervisor irodájában kinyitottam a szupertitkos részleg



Közelítés: mindez fokozatmentesen, és ha lehet, még jobb minőségben (csak RAM kérdése)



Az egzotikus Eddie Ching (az asztalon), és Én - sajnos két gorillája között.

szellőztetőjét, majd beengedtem a kis gekkómat, aki az asztalon fekvő szendvicsre vetette volna magát, ha nem lép a nyitógombra... Megsült a kicsike, de legalább kinyíltak az ajtók a részlegbe. Magamhoz vettem két lemezt az irodából és Marcus irodájának kódkártyáját. Eva gépét az asztala alá csúsztatott kártyával helyeztem üzembe, lejátszottam az imént felszedett lemezét: a kép egyre tisztult! Tehát: felkutatni a Winter chipet, eljuttatni a Moon Childra, belépni a számítógép rendszerbe, amit a chip



Egy jól irányzott lövés...

tönkretesz, és a bázis az egész szektával egyetemben megsemmisül. A konferenciaterem asztalából elemeltem a CD lejátszót, beletettem Marcus lemezét, rákötöttem a TV-re, s átmentem Marcus irodájába. Az egyik fiókban egy gyufára leltem, a másikba egy számsorra. A CD-lejátszóval, melyre Marcus beszéde volt felvéve kinyitottam a széfet. Bent felszedtem egy buddhát - rövid vizsgálat után kiderült, abba rejtették el a Winter Chipet... Kiszedtem a kukából a feldarabolt üzenetet, összeillesztettem, amiben a Chameleon pontos címe volt, eltettem egy videókazit, majd a kóddal kinyitottam a Supervisoroknál lévő széfet (persze ez is egy kép mögött volt - kitalálhatnának valami újat is), s eltettem a porocskát. A videókazit a konferenciaszobában lejátszottam (a vidószekrény kulcsa a falburkolatra volt téve), s fény derült az ominózus por mibenlétére: a cigibe kell betömködni, s egy-két szippantás elég a halálhoz. Huhhh. Végre ismét itthon! Már dölök is az ágyba... hé, de mi ez? Egy repülő kocka repül be, s emberi hangon beszél...



...és dobás, s a lézerfüggöny múlt idő!

DAY 5
Beating the Odds: a Chameleon to One

Nincs sok időm írogatni, néhány perc múlva indul a hajó a Moon Child bázisra. Még a végén sikerül megállítanom ezeket az állatokat! Tegnap egyébként a Chameleon fenyegetett meg abból a kockából, közölte, hogy elrabolta Alaynaht, de mostanra már - hah - halott! Reggel azonnal felkerestem a Bastion of Sanctity-ben Chameleont. A falon talált szíjból és csípőfogóból remek csúzlit készítettem, s a kis faliszobor szeméből kiemelt ékkővel kilőttem a plafon alá telepített vázát (kinek juthatott eszébe pont oda tenni azt a vázát?). Chameleon erre elmászott őrhelyétől megnézni, mi történt, s én a tegnap összefabrikált cigit meggyújtottam, s a hamutálba tettem - szegényke... Szenvedett egy picit. A pajzs mögé rejtett kapcsolóval lekapcsoltam az Alaynaht védő sugarakat, s igyekeztem minél gyorsabban kihúzni mindent a lányból - alig van már egy napom! Elnyögte, hogy Chameleon egy bizonyos Ferrel Puggal találkozik a Broken Skull csillagközi bárban - elrejtettem a chipet az órába, s rögtön iderepültem. A bárhölgynek igen veszélyes a modora - nagy nehezen sikerült kiszednem belőle, hogy token-re van szükségem, ha a Moon Childra akarok utazni (C,A,B,100$!,B,B). Alaynahtól megtudtam, hogy token alatt a régi ezüstdollárost értik. Rooktól kaptam is egy ilyet, s így bemehettem a hátsó helységbe, ahol Farrel fogadott, és egy idióta játékot kellet vele játszanom: négyszer eltalálni, melyik golyóba rejtette a jegyet a Moon Childra. Most itt várok az utazásra, és huh! Hogy kiment a fejemből, Pug meghívott a "ház ajándékára" a bárba... rohanok leguritani!

DAY 6
Mooning the Cult

Alig néhány perce érkeztem meg a Moon Childról oldalamon a felettébb csinos - és igen magabiztos - Evaval, és most NAGYON fáradt vagyok... A lényeg: megérkeztem reggel a Moonchildre, ahol bezártak az arborétumba, s csak az órát hagyták rajtam a chippel. Percival - mert ő áll a dolgok mögött, akit a Martian Memorandium eset kapcsán jól ismerek - egy kockából ecsetelte esélytelenségemet, reménytelenségemet stb. A szökésem az arborétumból egy ősrégi trükkön alapult: a levelek alá betettem a gereblyét, az itt talált kővel és kovával meggyújtottam az avart, az őr látva a füstölgő leveleket, elkezdte tapigálni őket... bamm rá a gereblyére. Felkerestem a hibernált Evat a Stat. szobában, az újraélesztőt addig birizgáltam, amíg valahogy fel nem ébredt. Hm, ez a nő... meginditotta a fantáziámat! Most is tudnék mást csinálni az idétlen írogatás helyett. A lényeg, hogy kaptam tőle egy kulcsot és az instrukciós kártyát a Winter chip üzembehelyezéséről. A folyósón találtam egy csövet, majd beléptem az csillagvizsgáló terembe. Az egyik cserepet elhúzva egy panelre leltem, amit a csővel felfeszítettem, s alatta találtam egy kábelt. A kulccsal kinyitottam a fali szekrényt, magamhoz vettem a komputert, chip bele, kábel rákötve, s máris kötöttem a rendszert a fali aljzathoz... Bammmm! Futás a mentőkabinhoz, ahol Eva már várt... és most itt. Ismét egyedül a Ritzben...

DAY 7
On the Seventh Day Tex Rested

Khm. A "mentsük meg a világot" akciók nem valami kifizetődők. Az életem egy fikarcnyit se változott - se pénz, se posztó, se... se nő! Iszonyat! Délután, amikor Colonellel beszélgettem (már kutya baja), megjelent Eva - eddig jó - nekem egy laza szervuszt köszöt, s néhány perc múlva Colonellel édeskettesben távoztak... Mit kellett megélnem! Épp egy ilyen vén fa..fazonnal. Áh. Pénzem nincs - majd Cha-cha-cha órákat adok vénkisasszonyoknak, hogy meglegyen a napi Bourbon adagom. Talán. Elég volt a nyomozásból. Hé, valaki jön fel a lépcsőn! Talán az első tanítvány? Nem... ez Sylvia, a kirúgott feleségem, aki mindenkit, mindig, mindenhol szeret... áááhhh, neeeeem! Neeee!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

UNDER A KILLING MOON — KIADJA: **U. S. GOLD**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **97%**

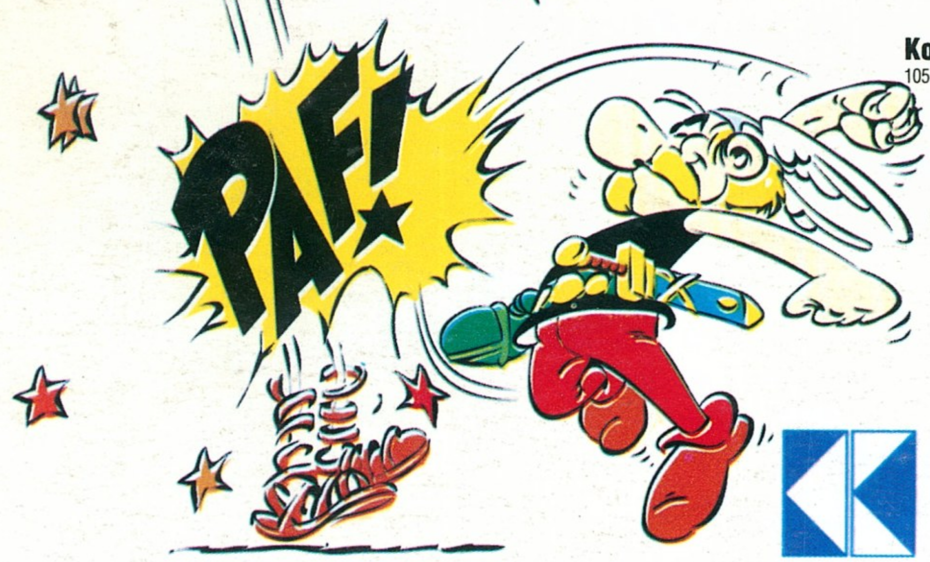
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 4 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Astérix® AZ ANGOLTANÁR I.

Az első magyar CD-ROM adaptáció.
Világsikert aratott nyelvoktató
CD-ROM angolul tanulóknak.



Ki ne ismerné Astérixet, az apró termetű, ám annál rettenthetetlenebb gall harcost, a Galliát uralmuk alatt tartó rómaiak rémét?
Az Astérix, az angoltanár című, két lemezből álló nyelvoktató program, amelynek most első lemezét **karácsonyi meglepetés**ként készítette el az angol Eurotalk céggel együttműködve a Kossuth Könyvkiadó, számos nemzetközi díjat nyert, és messze kiemelkedik a hasonló programok közül.
Ha minden interaktív választási lehetőséget kihasználunk, lemezenként több mint 15 órára való szórakozni és tanulni valót kapunk.
A történet mintegy 6000 szónyi anyagát harminc színészi hang adja elő.
A képregény minden egyes rajzához egyetlen mozdulattal "felüthetjük" a szöveg magyar fordítását, a tanári jegyzetek a legfontosabb szavakat, nyelvtani formákat magyarázzák.
A felvételi funkció segítségével a tanuló ellenőrizheti kiejtését.
A lemez nyelvtudási szinttől függetlenül bárkinek ajánlható. **Ára 6400 Ft + áfa.**
A második lemez magyar változata 1995. első negyedévében készül el.
Ugyancsak 1995. első hónapjaira várható a **Story World** című, 4 lemezből álló mesés nyelvoktató program megjelenése is, amelyben egy magyarul kiválóan beszélő kedves sárkány tanítja angolul a gyerekeket, a négy legjobban ismert angol gyerekvers elemeinek felhasználásával.
A Kossuth Könyvkiadó ezenkívül számos ismeretterjesztő CD-ROM-ot kínál, például Bertelsmann lexikonokat, Webster értelmező szótárt, a National Geographic Society képes világatlaszát, A család orvosa és a Hangszerek című enciklopédiákat, melyek postai úton a kiadónál megrendelhetők, vagy kijelölt könyvesboltjaiban megvásárolhatók.



Kossuth Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft.
1054 Budapest V., Steindl Imre utca 6. Telefon: 111-7440 Fax: 111-3670
1065 Budapest, Révay utca 14. Telefon/Fax: 112-8470
7400 Kaposvár, Arany János utca 15. Telefon/Fax: 82/321-400
8700 Marcali, Rákóczi utca 6-10. Telefon/Fax: 85/311-848
7623 Pécs, Rákóczi utca 30. Telefon/Fax: 72/312-796
6721 Szeged, Szent István tér 12-13. Telefon/Fax: 62-313-970
8000 Székesfehérvár, József Attila utca 7-9. Telefon/Fax: 22-311-886
2890 Tata, Rákóczi utca 4. Telefon/Fax: 34/384-154

EuroTalk



Megrendelhető:

Astérix, az angoltanár I. CD-ROM .... Ára: 6400.-Ft + áfa
(Megjelent)
Astérix, az angoltanár II. CD-ROM .... Ára: 6400.-Ft + áfa
(Megjelenik 1995. első negyedévében)

Előjegyezhető:

Story World I. CD-ROM
(Megjelenik 1995. első negyedévében)

A CD-ROM-okat postán, utánvéttel szállítjuk. Kérjük a megrendelésükön a nevet és a pontos lakcímet olvashatóan feltüntetni.

Kossuth Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft. • 1054 Budapest, Steindl Imre u. 6. • Telefon: 111-7440 • Fax: 111-3670

Macintosh/ MPC verzió, 4 MB RAM